

EXTRA! ¡Trucos de los mejores juegos de 1999!
¡GANA! TRES CONCURSOS INCREÍBLES: varios premios Ace Combat 3 ● 15 juegos Xena: La Princesa Guerrera ● 5 juegos, 5 Pads, 5 camisetas y 5 Multi-Taps Wu-Tang
N.º 32 550 ptas./3,31 €
PlayStation Power
ANÁLISIS
MEDAL OF HONOR
Los chicos de EA te condecoran
ESPECIAL
Resident Evil 3: Nemesis
El castigo de los zombies
ANÁLISIS
LAS 24 HORAS DE LE MANS
¿Resistirás?
JUEGO DEL MES
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION
Conoce los orígenes de la primera dama de PlayStation
MC
00032
8 414090 122771


24 HORAS DE LE MANS
Vive las 24 horas a tope
AUTOMOBILE CLUB DE L'OUEST A.C.O. 24
UN JUEGO A LA ALTURA DE UN MITO
Son 24 horas. Es el momento más importante de tu vida y la meta está tras la última curva.
Puedes hacerlo. Tu corazón se acelera según pasan las horas
El juego con licencia oficial de las 24 Horas de Le Mans hace de cada segundo una experiencia única
24 HORAS DE LE MANS
PlayStation
PC CD ROM
EUTECHNYX
Distribuido por:
INFOGRAMES ESPAÑA

PlayStation Power

31 Enero 2000 N.º 32

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora:
Ana Cris Gilaberte



Técnico:
Arnau Marín



Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Sonia Ortega, Carlos Robles, Albert Font, Quique Fidalgo, Emma Vicente y Frederic Rovira.

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Publicidad consumo: Domènec Romera
Jefa de Publicidad Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
C/ Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 550 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 550 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.200 ptas. España; 5.761 ptas. Europa y 8.360 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

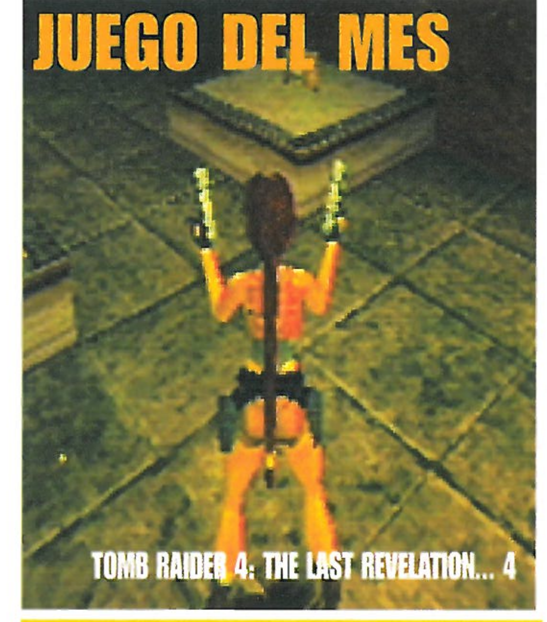
Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO:
CADE, S.A. c/ Lago Ladoga, 220 – Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo – México D.F.
Tel: 545 65 14. Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNIÓN DE VOCEADORES

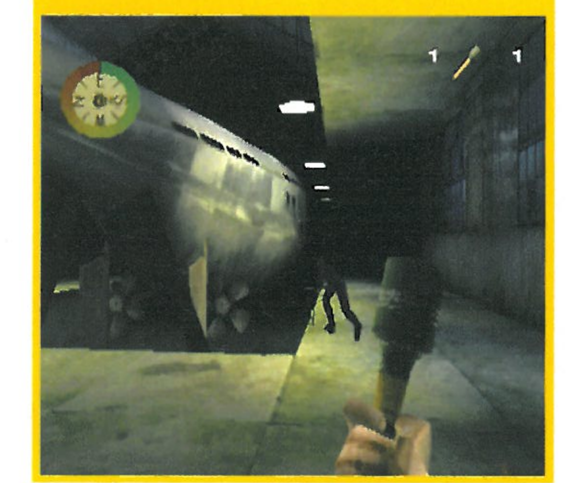
Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



JUEGO DEL MES



Medal of Honor



Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.

Ace Combat 3



Las 24 Horas de Le Mans



Juego del mes

¿El último Raider?

PlayStation Power ¡Genial!

Tomb Raider THE LAST REVELATION

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Eidos**

Fabricante: **Core Desing**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Multi-Tap**

Von Croy, que voy

● En la primera parte, Lara se encuentra bajo la tutela de Werner Von Croy y, aparte de ser un modo muy original de incluir el nivel de entrenamiento del juego, sirve para presentar uno de los desafíos principales del argumento. No le tomes mucho cariño al profesor porque... bueno, será mejor que cada uno descubra el por qué por su cuenta.



▲ Tiene cara de pocos amigos.



▲ Debes escucharle con atención y obedecerle si quieres seguir avanzando.

La primera dama de la PlayStation vuelve a la carga con su cuarta y última entrega. ¿Estaremos ante el fin de Tomb Raider tal y como lo conocemos hoy?

No hay dos sin tres... ni tres sin cuatro. Durante las tres últimas Navidades, Lara Croft y *Tomb Raider*, con sus aventuras por todo el mundo, han sido tan habituales como las uvas, el turrón o los anuncios de muñecas.

Con cada entrega, sus andanzas han deleitado, frustrado, enloquecido y pasmado a partes iguales, aunque, eso sí, todas las secuelas se han vendido como rosquillas. Pero cuando hablamos de nuestra curvilínea heroína, más grande no siempre significa mejor. Las secuelas, por muy buenas que fueran, no gozaron del impacto del original, y sufrieron duras críticas por considerarse ostentosas (*TR2*) y vacías (*TR3*).

Ahora que Lara se ha convertido en un icono de los años 90 y se encuentra en el punto álgido de su fama, no parece el momento más oportuno para dar carpetazo a una franquicia tan jugosa, pero eso es exactamente a lo que parecen dispuestos los creadores de Core Design. La señorita Croft se toma la jubilación anticipada, y se rumorea que *Tomb Raider: The Last Revelation* (en español *La Última Revelación*) será la última vez que la veremos tal y como la conocemos ahora. Por esta razón, en lugar de llamarse *Tomb Raider 4*, han



▲ Las secuencias de vídeo forman parte de la trama; no son simples películas de enlace entre tramo y tramo.



◀ Como siempre, Lara, dentro del agua, se encuentra como pez en el ídem. Es una chica muy escurridiza.

● A Lara siempre le han gustado las poses incitantes para atraer a los chicos. ¡No sabe nada!

Objetos objetivo

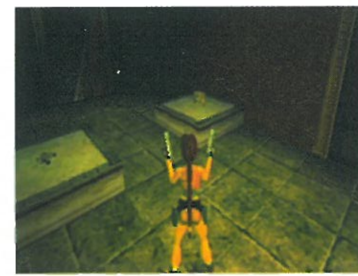
● Ahora que los ítems que puedes mover son objetos y no enormes cubos horripilantes, el juego está plagado de todo tipo de artefactos. Pero algunos no están ahí para que los muevas. Gracias a una nueva apuesta por el realismo, Lara puede romper y destrozar cosas con sus armas. ¿Por qué será?



▲ No p... os moverlo, así que, quizá, dentro de ese ... n haya un ítem escondido. Veamos.



▲ Por un momento, piensas que podrías estar destruyendo una pieza valiosa del puzzle.



▲ Después de todo, no era más que un viejo jarrón Ming. El botiquín será tu recompensa.



▲ Esta Lara en alta resolución es una figura constante en las secuencias de vídeo. ¿Alguna queja?



▲ Los nuevos escenarios son detallados e impresionantes.

optado por la coletilla de *The Last Revelation*; no se trata de una continuación, amigos, sino del capítulo final.

Como mínimo, la despedida será de calidad. Es grande pero no aburrido. Deberás enfrentarte a puzzles endiablados, pero con lógica, a intérvalos regulares. Y algunos estarán encantados de conocer los orígenes y otras revelaciones concernientes a nuestra cautivadora exploradora.

«Con cada entrega, sus andanzas han deleitado, frustrado, enloquecido y pasmado a partes iguales, y todas se han vendido como rosquillas»

Lara con acné

Por otra parte, los no iniciados se preguntarán por qué no se habían metido antes en este mundillo (recuerda que puedes comprar el *Tomb Raider* original a un precio de risa), ya que todo el mundo llegará a la misma conclusión cuando por fin lo tenga entre sus manos: *Tomb Raider: TLR* es una aventura súper entretenida.

Nada más empezar, podrás ver a una Lara adolescente y a su mentor, Von Croy. En la estupenda secuencia introductoria, en la que podrás apreciar claramente las indudables influencias de *Indiana Jones*, Von Croy enseña a la juvenil y pizpireta Lara todos los movimientos que la convertirán en el torbellino atrevido que tan bien conocemos y que tanto nos atrae. Su funcionamiento es diferente al de los niveles de entrenamiento de los otros tres títulos, ya que forma parte integral del argumento. Además, sirve para presentar algunas novedades y su famosa mochila.

Toda una faraona

Por ejemplo, el juego no se divide en niveles al estilo de *TR3*. En este caso, la historia progresa de forma gradual, y cada vez que se produce algún corte en la trama, se encadena una pequeña escena de vídeo (en total hay unos 40 minutos), y a continuación vuelves a enfundarte los estrechísimos *shorts* y las botas de montañas sin tener que soportar la insufrible e incordiante barra de carga que solía aparecer en la parte baja de la pantalla. Core ha cumplido la promesa de no utilizar tiempos de carga, por lo que la experiencia es mucho más satisfactoria, al estilo de *Metal*

Precaución, amiga conductora

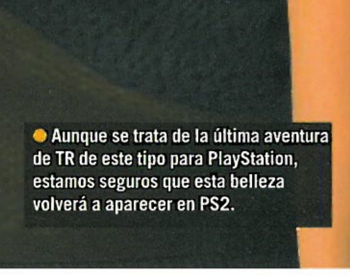
● Se han incluido un par de vehículos nuevos, y uno de ellos es esta especie de Land Rover antiguo. Pero se conduce de perlas.



▲ A Lara, los coches abandonados le sirven para avanzar con mayor rapidez y comodidad...



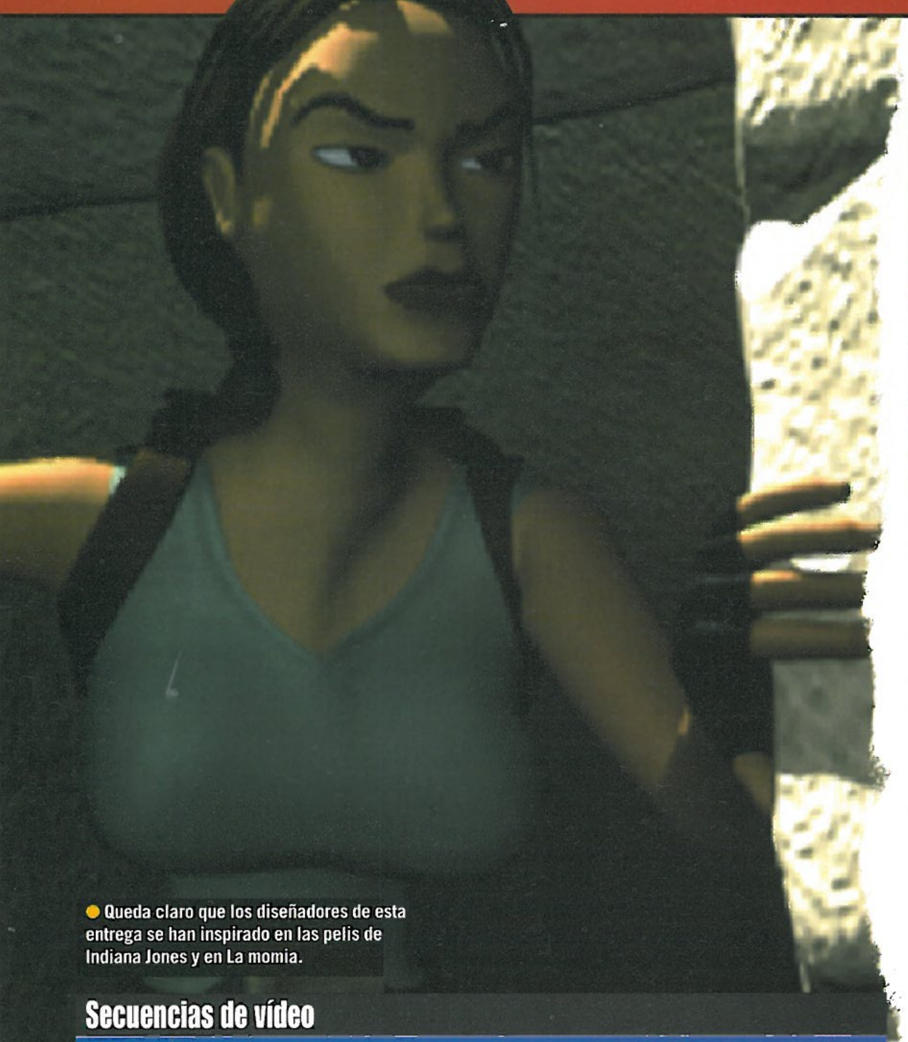
▲ ... siempre y cuando no haya tipo vigilando, claro está.



● Aunque se trata de la última aventura de TR de este tipo para PlayStation, estamos seguros que esta belleza volverá a aparecer en PS2.

Juego del mes

Tomb Raider: The Last Revelation



● Queda claro que los diseñadores de esta entrega se han inspirado en las pelis de Indiana Jones y en La momia.

Secuencias de vídeo

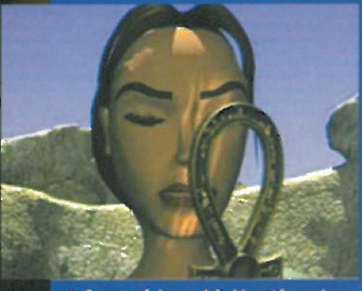
●Cuando se pone tanto empeño y esfuerzo en la historia como en los gráficos (este es el caso), jamás se te ocurriría pulsar un botón para saltarte las secuencias de vídeo. Aparte de ser un festival para tus ojos, debes observarlas con mucha atención.



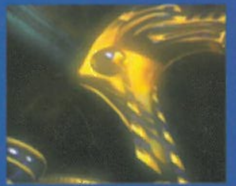
▲ Escapa de la tumba cuando Von Croy desencadene un terremoto. Justo a tiempo.



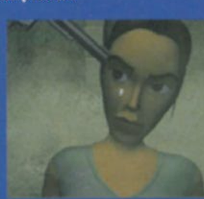
▲ Cuando se da cuenta de que su mentor está atrapado dentro de una construcción milenaria, no le queda más remedio que volver a cambiar sus planes.



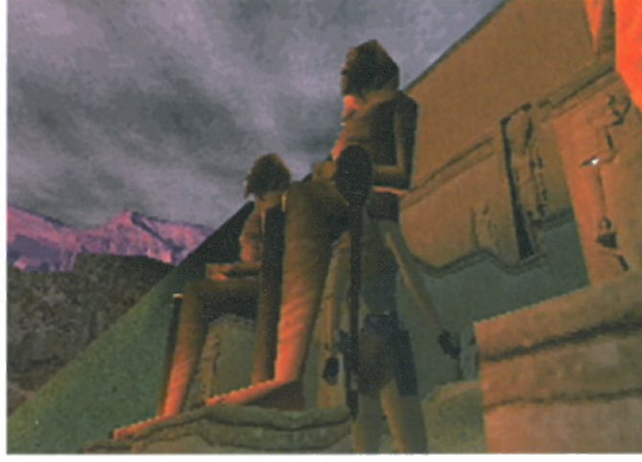
▲ Como mínimo, el Ankh está a salvo. Pero la inscripción dice «no sacarlo». Vaya hombre.



▲ Lara ha hecho algo muy mal. Requetemal.



▲Creemos que hoy no es su día de suerte. ¡Pobrecita!



▲ Al desarrollarse toda la acción en el mismo lugar (Egipto), la historia se sucede a un ritmo continuo, sin tener que explicar por qué Lara se encuentra en una punta del mundo. Buena jugada, Core.

Gear. Este hecho beneficia al argumento, según el cual Lara deberá hacer turismo por todo Egipto al tiempo que se encarga de bajar los humos a algunos dioses con malas intenciones. Se acabaron los continuos viajes por todo el mundo de *TR3*, pero tranquilo, porque tiene poca importancia.

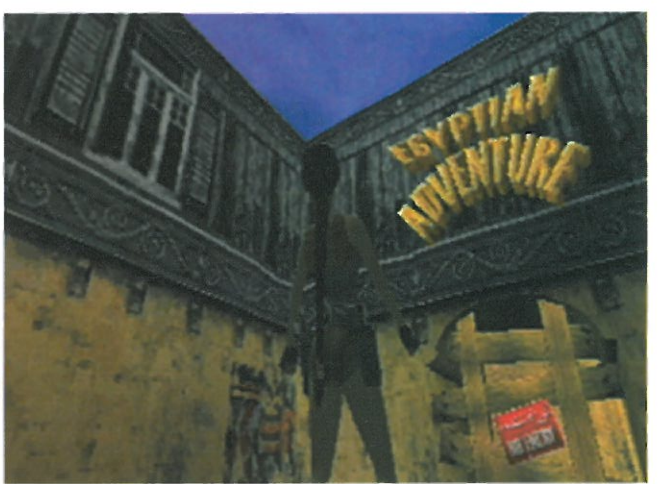
La ayuda que Von Croy presta a Lara nos sirve también para explicar el comportamiento del resto de personajes humanos del juego. En esta ocasión, no todo ser humano que se cruce en tu camino pretenderá hacerte daño, como sucedía en las entregas anteriores. Por esta razón, cuando te encuentres con alguien cuenta como mínimo hasta tres, ya que los cadáveres de los personajes buenos no te servirán de ninguna ayuda. Sin embargo, no creas que te vas a librar de los malos, ya que los muertos vivientes esqueléticos son el pan nuestro de cada día.

Bien equipada

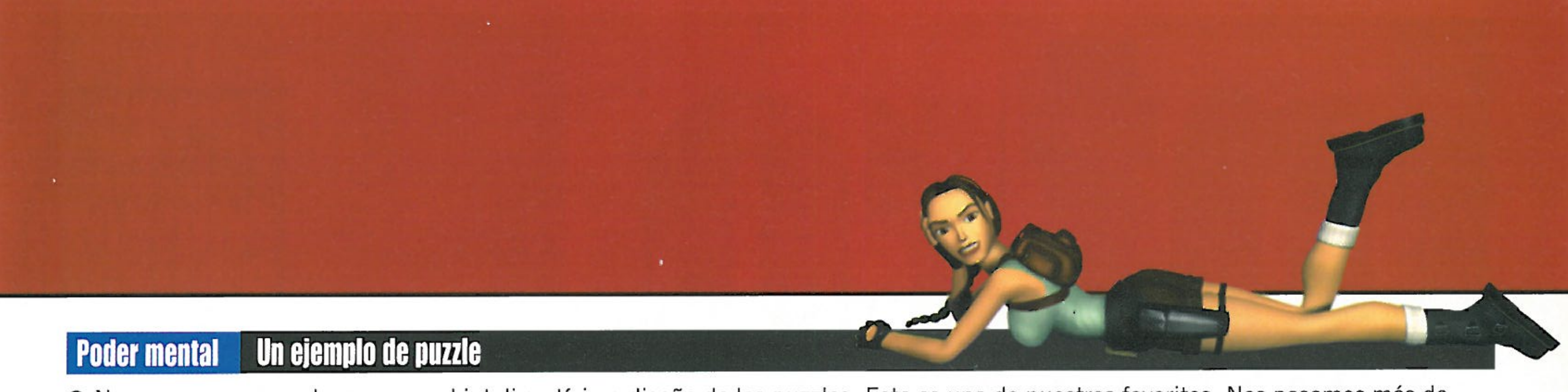
Otra de las novedades más esperadas es la remodelación completa del inventario; en él aparece el diario de Lara, que sirve para anotar todos los acontecimientos. También podrás combinar ítems de forma más compleja que antes. De este modo, ahora puedes colocar una mira láser a tu pistola; es más, no te quedará más remedio que hacerlo, ya que para superar algunos peligros, la sofisticación del armamento de Lara es la única solución. Como colofón, nuestra heroína puede trepar por cuerdas



▲ No todo se reduce a momias, arena y más arena. La civilización también tiene su hueco.



▲ Durante el tramo que Lara pasa en Alejandría, debe cruzar este parque temático abandonado ambientado en el Antiguo Egipto. Está repleto de esfinges de cartón piedra. ¡Qué pasada!



Poder mental | Un ejemplo de puzzle

● No nos cansaremos de remarcar el inteligentísimo diseño de los puzzles. Este es uno de nuestros favoritos. Nos pasamos más de 20 minutos para resolverlo, y cuando dimos con la solución, nos sorprendió más que si hubiéramos visto un burro volando.



▲ Queda claro que hay que mover esos bloques. Y suponemos que esas estatuas también tendrán algo que ver.



▲ ¡Maldición! No son estatuas, sino bestias disfrazadas a las que no hay forma de matar.



▲ Lo que debes hacer es engañarlas para que se metan en las jaulas, de una en una, para atraparlas. Fácil.



▲ Una vez tengas vía libre, puedes echar un vistazo por la zona. Mira por dónde, aquí hay una pista.





◀ Con la clave, conseguir el orden adecuado es coser y cantar.

«Los gráficos son intachables... es la mejor entrega de la serie en este apartado. A su lado, la primera parte parece bastante anticuada»

(no creas que es una adición estética, ya que te resultará de gran ayuda) y, buenas noticias, al igual que en *TR2*, de nuevo se puede volver a guardar la partida en cualquier momento.

Aparte de todas estas novedades, el resto es lo de siempre: explorar, resolver enigmas, conducir algún vehículo (el mejor es una moto con sidecar), disparar un poco y vuelta a empezar. ¿Conoces algo más adictivo?

Tampoco se pueden poner pegas a los gráficos, ya que sin duda estamos ante el mejor de la serie en este apartado. Arrastrar objetos reales en lugar de bloques supone una diferencia considerable, y la música también cumple su función. Puede que el primer *Tomb Raider* contara con los mejores puzzles, pero si lo ponemos al lado de éste, empieza a estar más anticuado que las canciones de Karina. Sin embargo, los problemáticos controles no se han retocado (los más veteranos ya ni se inmutarán cuando también ellos se caigan de una cornisa elevada sin poder evitarlo), y entre la calidad general de la ambientación, sigue habiendo algunos momentos un pelín pesaditos. Tu corazón no se pondrá a mil como con *Silent Hill* o *Dino Crisis*, así que si los tres títulos anteriores te resultaron más aburridos que un debate televisado del parlamento de Luxemburgo, con éste te pasará lo mismo, por mucho empeño que le hayan puesto.

Regalo de Navidad

Sin embargo, los descontentos son una minoría. La Navidad no sería lo mismo si no tuviéramos nuestra entrega correspondiente de *Tomb Raider*, y en este caso, nos encontramos ante una auténtica maravilla que sirve para cerrar un ciclo excelente. Ofrece lo mejorcito que se ha podido ver en los títulos anteriores, y Lara tiene mejor aspecto que nunca.

Y eso es todo. Felicitadnos, porque hemos conseguido realizar un artículo extenso sobre Lara sin hacer referencia ni una sola vez a su imponente capacidad pectoral... Increíble. PSP



▲ Al igual que en *TR3*, deberás deslizarte por un montón de rampas.

PlayStation Power

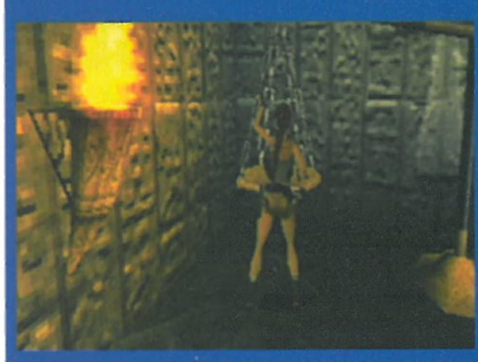
Para los incondicionales de Lara y para los no iniciados, se trata de una aventura de primera que sirve para poner un colofón de oro al legendario *Tomb Raider*.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Vuelven los puzzles	⊖ Algunos tramos «vacíos»
⊕ Los mejores gráficos hasta la fecha	⊖ El mismo Tomb Raider de siempre...
⊕ No hay tiempos de carga	⊖ ... pero eso ¿a quién le importa?
⊕ Argumento increíble	
⊕ Es Lara. ¿Qué más quieres?	

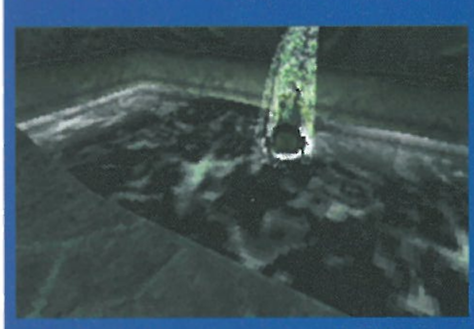
Puntuación 96%

Todo concuerda

● Todos los puzzles nuevos tienen una cosa en común: son complicados, pero nada que no pueda superarse con un poco de esfuerzo mental. Si te gusta pensar, éste es tu juego.



▲ ¿Cómo podría equilibrar esta balanza si no dispongo más que de... ¡Ya está!



▲ Llena los portadores vacíos y el agua actuará de contrapeso.



▲ La jovencita Lara no puede dar crédito a lo que está viendo.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

PRIMER CONTACTO
Una fantástica guía que te conduce por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

● Especial

GT2: ve calent

¿Pensabas que Gran Turismo era bueno?

Ya lo tenemos a la vuelta de la esquina! El que, claramente, es el mejor juego de carreras que nunca se haya visto para PlayStation, llegará a las tiendas con un poco de retraso (allá por el mes de febrero), a pesar de los grandes esfuerzos que han hecho —han trabajado día y noche— los chicos de Sony para tenerlo listo para esta Navidad.

Se ha corrido un tupido velo de secreto sobre el juego, lo cual puede resultar extraño teniendo en cuenta que ya casi no falta nada para tenerlo en nuestras manos. Esto hace más preciadas estas sorprendentes imágenes. Están entre las primeras que se han hecho públicas, con tiempo y posiciones incrustados en la pantalla. ¡No son repeticiones! Lo pedísteis entero y aquí está, en toda su gloria.

La estrella es el coche

Te darás cuenta de que, bueno, tiene un aspecto muy parecido al original. Evidentemente, ahora hay más coches (400 en el último recuento) y se le han hecho unas modificaciones al juego por aquí y por allá, pero es, inconfundiblemente, *Gran Turismo.* Lo cual no es malo, especialmente si han cambiado tantas cosas. Hay más de 20 pistas (más del doble que en el original) y esos estilos distintos de competir que tan locos nos volvieron en pasadas ediciones de *PlayStation Power* continúan ahí.

Hay disponibles competiciones de coches de rally, GT, producción y deporte y necesitarás muchas habilidades distintas de coducción, ya que cambiarás pistas y conducirás muchos coches diferentes. Tendrás cuatro juegos en uno. Nos han llegado rumores de que el juego tendrá dos CD y, realmente, no nos sorprendería que fuera así. Es un juego inmenso, se mire por donde se mire.

Otra característica que nos gusta enormemente es la posibilidad de importar algunas partes del primer *Gran Turismo.* No puedes transferir tus coches, pero ya no será necesario que dediques siglos a pasar esos frustran-





▲ Cuando ya has avanzado por unos cuantos modos nuevos de juego, podrás dejar libres los coches deportivos grandes y los más sustanciosos automóviles. Incluso la superficie de los vehículos está cubierta por veloces bandas.



▲ Como puedes ver, el volumen de trabajo que ha requerido *GT2* es fenomenal.



▲ Al viejo Corvette se le añaden algunos nuevos y fantásticos coches que te harán arder la sangre.

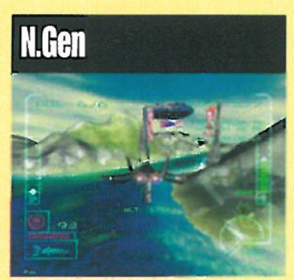


▲ Calles urbanas. Es uno de los aspectos novedosos en esta fabulosa secuela.



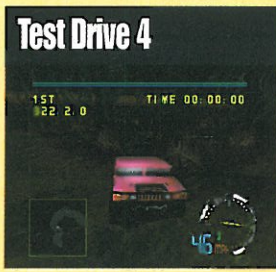
▲ Con la incoporación de más coches europeos, seducirán a los jugadores de este lado del Atlántico.

N.Gen



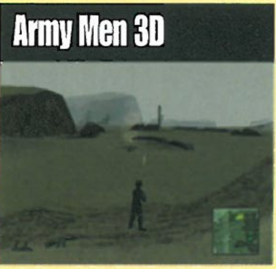
● Las primerísimas imágenes del juego de carreras en el que se utilizan aviones caza en lugar de coches, barcos o bicicletas. De la mano de los creadores de *Wipeout*...

Test Drive 4



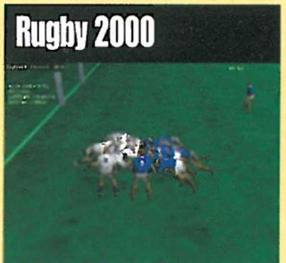
● La serie *Test Drive* ofrece acción 4x4 embarrada. Tómate un descanso de las carreteras y sumérgete en arena, nieve y agua.

Army Men 3D



● Este impactante éxito estadounidense se inspiró en un viejo juego de estrategia para PC. Utiliza soldaditos de plástico (y unos cuantos bazookas) en tu lucha hacia la gloria.

Rugby 2000



● Un ardiente desafío a la versión de Jonah Lomu que, además, ofrece buenas peleas siempre que consideres interesante el trabajo de los chicos de EA.

ndo motores

tes exámenes de conducir. La información es trasladada y, cuando tu licencia encuentra el equivalente en *GT2*, ¡la carrera está a punto en cuestión de minutos!

Acelerando

Para los que, de todas formas, queráis competir, en *Gran Turismo 2* hay nuevos tests que superar. Digámoslo una vez más, *Gran Turismo 2* es el juego que el mundo está esperando. Y esa larga, larga espera está a punto de terminar. ¡No, nosotros tampoco nos podemos creer que ya casi haya llegado!







▲ Cuanto más viejo es el coche, peor es la suspensión. Es investigación japonesa de primera línea a tu servicio.



▲ Las pistas de rally añaden un importante estilo de correr.



▲ Los partidarios incondicionales de *Gran Turismo* se alegrarán de comprobar que se mantienen las pistas más tradicionales.

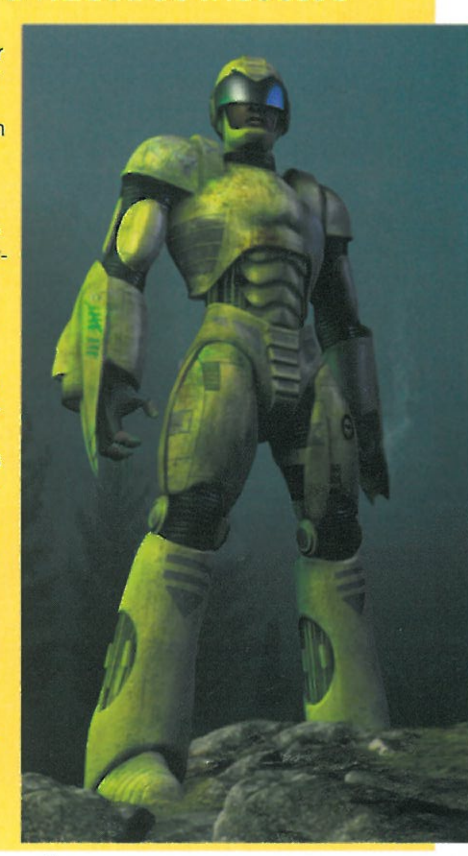


▲ Competir al atardecer es una de las posibilidades que se convertirán en un desafío.

● Primer contacto

Armorines

La Tierra ha sido invadida por unos curiosos y astutos alienígenas de aspecto similar a nuestros insectos



El insecticida no va a ser suficiente para liquidar esta plaga de bichejos dispuestos a acabar con la especie humana en nuestro querido planeta. Los chicos de Acclaim desembarcan con toda su artillería pesada en PlayStation para mostrarnos un poderoso y sangriento *shoot 'em up* repleto de emoción y de montones de enemigos.

El juego está dividido en 18 niveles y su aspecto es bastante prometedor. La experiencia de Acclaim en este terreno nos llena de esperanza ante el lanzamiento de este nuevo título. No olvidemos que son los responsables de las tres entregas de *Turok* para Nintendo 64 y de *Forsaken*.

La carrera por ser el mejor *shoot 'em up* ha empezado. *Quake II* y *Medal of Honor* se han convertido en la mayor amenaza de esta nueva vuelta de tuerca del género de avanzar y disparar desde un punto de vista subjetivo.

Noticias

PlayStation2

Disponemos de nuevas imágenes de Tekken Tag, Munch's Oddysee y respuestas a algunas de tus preguntas sobre PS2



▲ Todavía tenemos que pellizcarnos para creerlo, ¡y ten en cuenta que éstas son imágenes reales del juego!


▲ El juego estará profundamente enraizado en la leyenda *Tekken* y, evidentemente, la favorecerá.


▲ Las imágenes más impresionantes de *Munch*: las tropas de Mudokons recogiendo madera para el fuego. Precioso.


▲ Sorprendentes escenas del rebaño de Scrabs nos dejaron sin aliento.


▲ Éste será, sin duda, uno de los mejores títulos para PS2.


▲ Las nuevas prerrenderizaciones son igualmente sorprendentes.


▲ Una historia Oddworld más detallada será un reto especial.

Mientras la cuenta atrás para el lanzamiento de PlayStation2 gana impulso, los chicos de Oddworld Inhabitants han hecho públicas imágenes reales y han facilitado algunos detalles sobre *Munch's Oddysee*, la continuación de la exitosa saga *Oddworld*.

Después de trabajar en el juego durante más de un año, estos fabricantes americanos han conseguido llevar a cabo algunas de sus increíblemente ambiciosas ideas. Las imágenes de vídeo de dos rebaños de Scrabs (uno pequeño, el otro grande), junto con las de los trabajadores Mudokon recogiendo madera para una fogata y un Sling escalando una torre para hacer sonar una bocina de advertencia son, como mínimo, asombrosas. No sólo fue magnífico ver en 3-D a nuestros personajes favoritos de *Oddworld* —que anteriormente aparecían en 2-D— sino, además, comprobar que la acción del juego continúa quitando el hipo.

Munch es un Gabbit, una criatura que está al final de la cadena alimentaria. Los Glukkons sufren de cáncer de pulmón y utilizan los pulmones de los Gabbit para trasplantes. *Munch's Oddysee* empieza cuando Abe secuestra a Munch de un centro de investigación animal. Según parece, el juego combina acción, aventura, rol, estrategia y elementos de emulación. Es posible que estén estudiando lanzarlo junto con la PS2 en Europa y Estados Unidos sobre esta época del año que viene, y no hay duda de que será increíble.

Se confirma el lanzamiento para Japón el 4 de marzo de *Ridge Racer V* (nombre provisional) y *Tekken Tag Tournament*. De este último, habrá nuevas imágenes casi a diario, lo cual hará aumentar la emoción. ¡Ya no podemos aguantar más!


▲ Los detalles de fondo son asombrosos, como este Mudokon esclavo caminando como si fuera un castor en una jaula.

Empieza a ahorrar ya mismo para cuando llegue esta preciosa criatura a nuestro país.

● Primer contacto

Rugby 2000

El simulador de deportes en el que unos muchachotes sacan pecho y se levantan ante Jonah Lomu. Son valientes...



▲ El rugby vuelve a la PlayStation después de haber estado ausente durante años.



▲ Rugby: «un deporte para hombres en el que se utiliza una pelota de formas curiosas», dice nuestra directora. Ella debe saber por qué lo dice.

La Copa del Mundo de Rugby de 1999 quizá ha terminado ya, pero el guiño de EA a los hombres grandes y a las grandes acometidas acaba de empezar justo ahora. La misión de *Rugby 2000* en la vida será, sin duda, repetir el éxito de *FIFA* con una pelota ovalada, añadiendo una más a la cadena de reverencias a sus creadores.

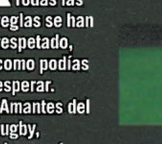
El juego se concentra en el ámbito internacional, e incluye a los mejores 20 equipos del mundo y a los mejores 600 jugadores. En él, se ha hecho todo el esfuerzo para reproducir el rugby de la forma más realista posible. Los 25 estadios son los que se utilizan en la Copa del Mundo, además de los mejores de Australia, Nueva Zelanda y Sudáfrica, con lo que jugar los principales campeonatos del mundo será todavía más emocionante.

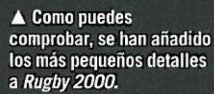
El entrenador de Inglaterra, Clive Woodward, ha tenido que ver con el desarrollo de los conceptos, con lo que serás capaz de jugar con estrategia de directivo y tácticas de equipo. Los jugadores serán representaciones digitales de sus homólogos reales.

Todo el programa cuenta con el sello de EA Sports. *Jonah Lomu Rugby* es hoy día el único simulador de rugby en el mercado y, aunque es bueno, sus imperfecciones son evidentes, algo que *Rugby 2000* debería tener en cuenta. Contando con un corazón y unos cimientos firmemente anclados, éste puede ser un nuevo y emocionante añadido al género de los simuladores deportivos.



▲Todas las reglas se han respetado, como podías esperar. ¡Amantes del rugby, alegraos!





▲ Como puedes comprobar, se han añadido los más pequeños detalles a *Rugby 2000*.



▲ Esto es un ejemplo de un gran y fantástico hombre atrapando la ingle de otro hombre. ¡Y con cámara digital! Ooo-ééé.

▲ La Inteligencia Artificial de los jugadores ha sido desarrollada para proporcionar las tácticas y las formaciones de jugadores más realistas nunca vistas.

● Noticias

Ecologismo y diversión en la selva



Microïds presenta Amerzone para PlayStation, tras su éxito en otras plataformas

La leyenda dice que un explorador vino y robó los huevos de los pájaros blancos. Ahora el destino de la selva amazónica está en tus manos para que la salves... o para llevarla a la perdición.

Los indios del Amazonas adoran al pájaro blanco, un ave que pasa toda su vida en vuelo y que sólo se encuentra en una recóndita zona volcánica de América del Sur. Estos pájaros, sagrados para los nativos, están desapareciendo por culpa de un investigador, que en su afán científico rompió el ciclo mitológico de estas curiosas criaturas. Ahora la selva se ve amenazada por la extinción de este curioso pájaro y para evitarlo tendrás que asumir la dura tarea de restablecer el huevo y retomar el ciclo natural del pájaro, y de su interacción con la jungla. Se trata de una aventura grafica en 3-D muy interesante que Microïds trae por fin a PlayStation.

Esta compañía prepara además un nuevo título para el mes de enero: *El Imperio de las Hormigas*, una síntesis de géneros, simulación, estrategia y aventura, en la que tendrás que controlar y dirigir un hormiguero en un mundo en tres dimensiones. Asignas tareas a grupos de hormigas, vigilas la seguridad de la población, cuidas de la descendencia de la reina... y todo ello dentro de un universo difícil, con multitud de adversarios y en un original escenario que se desarrolla a lo largo del juego. Con gráficos en 3-D integrales que te permiten ilimitadas tomas de cámara y perspectivas del juego y una Inteligencia Artificial muy desarrollada, en *El Imperio de las Hormigas* podrás controlar una colonia entera de estos pequeños y muy inteligentes insectos campestres. Toda una aventura en miniatura que te permitirá participar del más fascinante encuentro entre dos mundos: el tuyo y el hormiguero.





Japón



DESDE ORIENTE

Según parece, nuestros amigos japoneses quieren dedicar su tiempo libre a fingir que tienen un trabajo muy estresante...

Ramen-Bashi está provocando risitas incluso en Japón, donde acostumbran a ser unos tipos muy serios. Apodado «la vida y los tiempos de un cocinero japonés», este excelente simulador es, en realidad, un juego de administración de empresas inteligentemente disfrazado, no muy distinto de *LMA Manager*. Pero sin jugadores de fútbol.

No sólo debes crear y organizar menús para hacer que tu establecimiento prospere sino que también debes enfrentarte a acontecimientos imprevistos, clientes enfadados y relaciones tempestuosas, ya que todo ello afecta a tu habilidad para hacer funcionar tu local.

El estilo gráfico está en la línea de *Everybody's Golf*, en el que tu personaje y sus clientes tienen enormes cabezas sobre pequeños cuerpos. Y, mejor todavía, como tus progresos se ponen al día cada diez años virtuales, el aspecto y personalidad de tu personaje cambiarán, reflejando tu éxito o tu fracaso como chef de tallarines.

También sobre el tema de cocina, nos encontramos con *Ore no Ryuori*. Esta vez, los jugadores deberán poner en práctica sus habilidades culinarias y no administrar un restaurante. Será compatible con Dual Shock para que utilices tus utensilios de cocina mientras haces girar tortillas lanzándolas al aire o picas cebolla como Karlos Arguiñano.

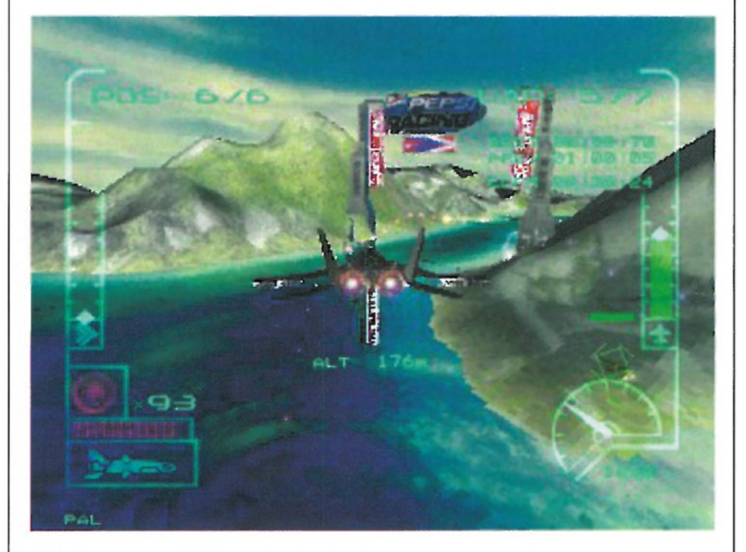
Te darán puntos no sólo según lo bien que prepares tus delicias culinarias sino también según la velocidad a la que trabajes. Para añadirle un poco de salsa (ejem) a la acción, hay cucarachas que deben ser aplastadas, clientes que se largan corriendo sin pagar e incluso borrachos que deben ser expulsados de tu elegante establecimiento.

Tu capacidad como chef debe superar diversos ambientes, entre los cuales están una cafetería, un local de comida rápida y diversos restaurantes de comida étnica, pero la prueba definitiva llega cuando te desafían a participar en una confrontación con chefs rivales.

No podemos aventurar si este invento para la hora de comer funcionará en nuestro país. La prueba definitiva estará en cómo salga la salsa.

LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1	Jojo's Bizarre Adventure	Plataformsa
2	Derby Stallion '99	Carreras
3	Dew Prism	Juego de rol
4	World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4	Fútbol
5	Bio Hazard 3: Last Escape	Acción/aventuras
6	Dance Dance Revolution 2nd Remix	Música
7	Dragon Quest Tourneko's Big Adventure 2	Juego de rol
8	Accompaniment Anywhere	*Cyber 'em up*
9	SD Gundam Generation	*Shoot 'em up*
10	Minna no Golf 'PlayStation is best'	Deportes



Primer contacto

N.Gen

Los chicos de Psygnosis presentan un juego de carreras aéreas futuristas, y las previsiones son muy prometedoras

Si consideramos que no hay tantos buenos juegos de carreras aéreas, la decisión de Curly Monsters de hacer uno todavía más mejorado podría ser acertada.

Tener un equipo que trabajó en los dos primeros *Wipeout* será una ventaja cuando llegue el momento de producir imágenes sorprendentes con acción intensa y frenética. Lo venden como si fuera una especie de *Jet Turismo*, porque tienes 40 aviones que pueden ser mejorados a medida que avanzas por carreras y elegantes repeticiones en las que verás otra vez ese trozo en el que tus alas pasaron rozando esa montaña e hiciste un picado mortalmente fiero hacia el valle.

PlayStation Power ha conseguido una versión inicial y el realismo del simulador de vuelo tanto en el modo principal como en el modo arcade nos parecieron encantadores. La única pega es que el modo simulación exigía demasiado a los pilotos, pero todavía es pronto para decir nada. El producto final, con los 14 circuitos funcionando, y una banda sonora que prometen que será a manos de «un gran nombre» debería ser muy interesante.

▲ ¡Notamos que la necesitamos, necesitamos la velocidad!



▲ El recorrido está marcado con esos aros flotantes. Sal de él y serás penalizado.

● Noticias

La piratería mata a tus héroes

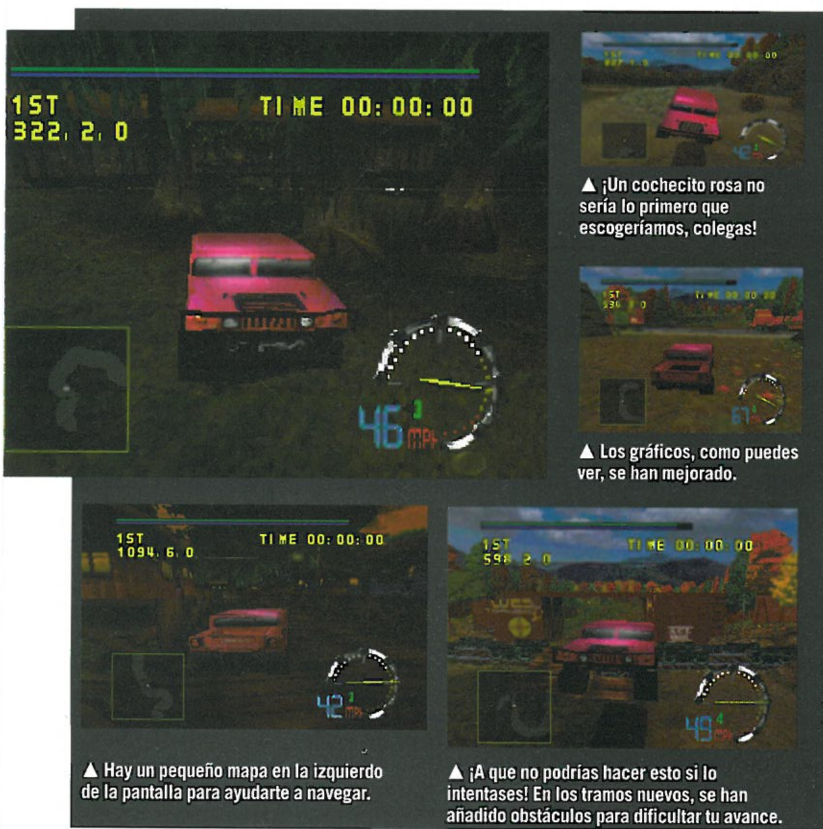
Sony pone en marcha una campaña para luchar contra el fraude

Se acercan las fechas navideñas y, es en este momento, en el que muchos intentan hacer su agosto. Es por este motivo que los chicos de Sony han puesto en marcha una campaña que, bajo el lema *La piratería mata a tus héroes*, intenta concienciar al consumidor final del daño que representa el fraude en la industria del videojuego. Según datos facilitados por la propia compañía, «el índice de piratería supone un 70% de las ventas totales de software de entretenimiento». El director general y consejero delegado de Sony Computer Entertainment España, James Armstrog, declaró en la presentación de la campaña (que tuvo lugar el pasado día 1 de diciembre en Madrid), que «actualmente se estima que por cada juego original que se vende, existen 10 copias piratas». Armstrong añadió que «esta circunstancia provoca situaciones que pueden llegar a ser dramáticas para muchos eslabones de una larga cadena y, por supuesto, para el consumidor final». La gerente comercial de Sony España, Mª Jesús López, comentó al respecto de la campaña que «es la primera experiencia en este sentido, y aunque ha podido ser una iniciativa nuestra, no dudamos que bneneficiará no sólo a esta compañía, sino a todo el sector del videojuego en nuestro país». La campaña, que tendrá una inversión de unos 60 millones de pesetas, estará centrada en *spots* publicitarios, que aparecerán en Antena 3 y Tele 5. Seguro que a estas alturas ya has visto algún anuncio ¿no?



Desde hace ya algún tiempo, la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual de la Obra Audiovisual (FAP) viene desempeñando diversas actuaciones con el objetivo de frenar el fraude y la piratería en el sector. Para que te hagas una idea, sólo de PlayStation y en las intervenciones realizadas hasta el mes de octubre en nuestro país, los cuerpos de seguridad del Estado se han incautado de casi 18.000 CD de PlayStation, 131 consolas y algo más de 800 chips multisistema. ¿Increíble, eh?

«A medio plazo la piratería sólo va en detrimento de los videojuegos, ya que empobrece los recursos de todo un sector en constante evolución, que requiere cada vez de tecnología más puntera, de una alta dosis de investigación y de inversiones para mantenerse vivo», sentenció el director general y consejero delegado de Sony España.



▲ Hay un pequeño mapa en la izquierdo de la pantalla para ayudarte a navegar.

▲ ¡A que no podrías hacer esto si lo intentases! En los tramos nuevos, se han añadido obstáculos para dificultar tu avance.

▲ ¡Un cochecito rosa no sería lo primero que escogeríamos, colegas!

▲ Los gráficos, como puedes ver, se han mejorado.

● Primer contacto

Test Drive 4x4 WORLD TOUR

Olvídate de los circuitos. Ha llegado el momento de ponerse duro y sucio. ¡Sal de la carretera!

La coletilla *Off-Road* de la serie *Test Drive* ha añadido otra cuerda al nudo. *Test Drive 4x4 World Tour* promete más acción con neumáticos grandes y llenos de barro.

La serie *Test Drive* ya ha generado cinco juegos de carreras «normales», y *Test Drive 6* y *Test Drive Cycles* se anunciaron hace poco.

Con más de 15 circuitos y basado en escenarios reales, *World Tour* te da la oportunidad de conducir 27 vehículos, la mayoría enormes. Podrás escoger entre el Jeep Cherokee, Ford Explorer, Subaru Outback o Hummer, el buga de los domingos de Arnold Schwarzenegger.

Al ser un auténtico juego *Off-Road*, podrás chocar con muchos de los obstáculos que encuentres en tu camino, y surcar por agua, arena, nieve y barro. Los camionazos también pueden ser modificados de distintas maneras y según las necesidades, y debes afinar en la elección si quieres llegar al final y ganar la Copa del Mundo.

También prometen una atractiva banda sonora, y todo indica que el juego, terminado, puede proporcionar una alternativa decorosa a los excesos de los actuales juegos de carreras.

Noticias

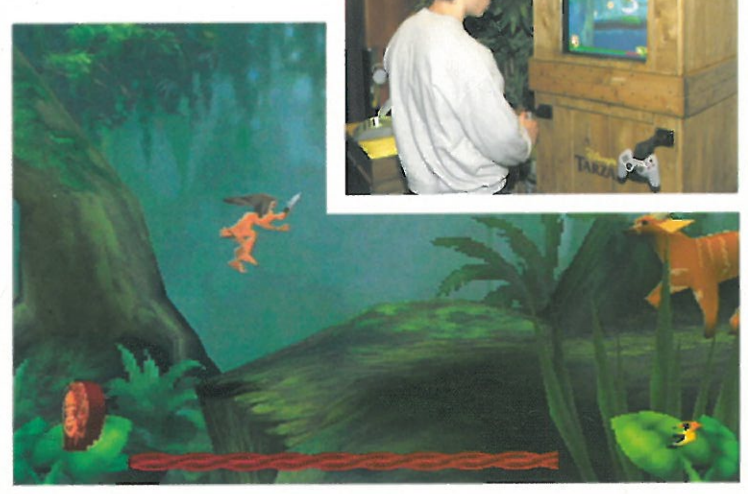
Yo Tarzan, tu PlayStation

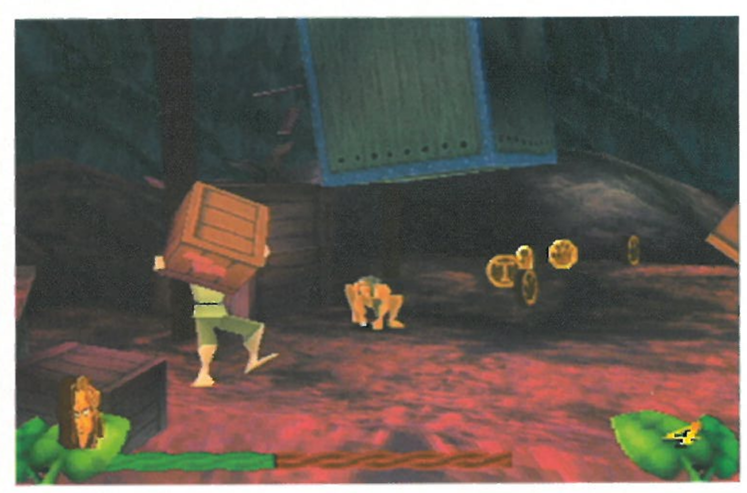
La selva te llama

Hace unos días la FNAC de Madrid acogió una exposición itinerante sobre *Tarzan*, el título de Disney que está a punto de ver la luz también en la gran pantalla. Como no nos perdemos una, pudimos disfrutar con las aventuras de este famoso personaje conocido en el mundo entero, aunque echamos de menos a su inseparable Chita. ¿Se habrán peleado o se habrá quedado con Jane en casa?

Bueno, pues para todos aquéllos que todavía no se hayan enterado (a ver si bajais ya de la liana), se trata de un plataformas en el que deberás recorrer la selva para echar una mano al protagonista a lo largo de las múltiples aventuras. ¡Aaaahhhhhhhh!









Dark Rumble

Poderoso y preciso. Controller compatible con Playstation, dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y Start, Selectores de modalidad Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad. Disponible en diferentes colores.

2.995 Ptas.

Power Shock

Ágil y rápido. Controller compatible con Playstation, Dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y Start, Selectores de modalidad Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad. Disponible en diferentes colores.

2.795 Ptas.

Racing Shock

La mejor solución para los juegos de carreras. Un pequeño volante analógico con dos botones (acelerador y freno), controller compatible con Playstation, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego, función Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad. Novedad absoluta en España. Super maniobrable y fácil de usar. Disponible en diferentes colores.

WHEEL

3.395 Ptas.

Mini Gun MultiAdapter RF Unit



3.495 Ptas.



2.995 Ptas.



1.595 Ptas.

1MB — CONS.

2MB — 1.695 Ptas.

8MB — 2.795 Ptas.





Memory Card

¿Cuánta memoria necesitáis? 15 bloques, quizá s 30 o hasta 120 bloques de memoria en una sola Memory Card, gracias a un exclusivo algoritmo de compresión que permite una capacidad de memoria impensable hasta hoy. La memoria de tipo Flash no necesita batería, tiene una altísima velocidad de transferencia (hasta 10 KB/sec.) y está garantizada para 10.000 ciclos de grabación.

RETROCESO + PEDAL

6.995 Ptas.



Virtual Pistol

Pistola compatible con Playstation Guncon/Namco, Retroceso Real, Pedal de Carga, Fuego Simple o a Ráfagas, Recarga Manual o Automática, Arma Especial

X-TECNOLOGIES

CE

NUESTROS ESTABLECIMIENTOS: EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
(Cruz de los caídos)



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Próxima Apertura

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura

Melilla
Próxima apertura



Concurso Ace Combat 3











Recorta por aquí

PSP. 32

Nombre:

Domicilio:

Población:

Provincia:

Código Postal:

País:

Teléfono:

Enviar a: Concurso PlayStation Power
Global Game España
C/ Salamanca, 27, 5º - 9ª
46005 Valencia



Mascotte Global Game

Respuestas:

1

2

3

4

5.

6



Éstos son los ganadores del concurso PSP. 28 Silent Hill (Global Game):

1º Manuel Campos Muro (Vitoria, Álava)
2º Sergio Casado García (Leganés, Madrid)
3º Paolo Bolgini (Zaragoza)
4º Antonio Villar Prieto (Sagunto, Valencia)
5º Mª José Tello Chiva (Almásera, Valencia)
6º Carlos Zarzo Torralba (Manises, Valencia)
7º Samuel Batlle (Zaragoza)
8º Manuel Rivelles García (Valencia)
9º Sergio Velasco Rubio (Madrid)
10º José Luis Barbera Rubio (Madrid)

¡May-day! ¡May-day! ¡May-day! Los chicos de Sony nos atacan con su nuevo título de combates aéreos. Si eres un fan de los arcades de disparos, éste es tu juego. Pero antes de poner tus manos sobre los mandos, demuéstranos que eres el maestro de la Play que dices ser, responde de manera correcta a las preguntas que te formulamos y... ¡que la suerte te acompañe!

LAS PREGUNTAS

1. ¿Entre cuántas categorías se dividen los aviones en el juego?
2. ¿Qué compañía ha diseñado el título?
3. ¿Qué tipo de música acompaña al juego?
4. ¿Para cuántos jugadores es *Ace Combat 3*?
5. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
6. En el mapa para localizar el objetivo ¿de qué color son los enemigos?

LOS PREMIOS

- Primer premio: un juego completo *Ace Combat 3*, un porta CD PlayStation y una pistola MiniGun.
- Segundo premio: un juego completo *Ace Combat 3* y un porta CD PlayStation.
- Tercer a quinto premio: un juego completo *Ace Combat 3*.

BASES DEL CONCURSO

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 31 de enero. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
- El sorteo se celebrará el 1 de febrero.
- Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
- Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correo.





DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura

Madrid
José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

Valladolid
Calle La Merced, 4
(junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)
Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Ramon y Cajal
Próxima apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma
Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

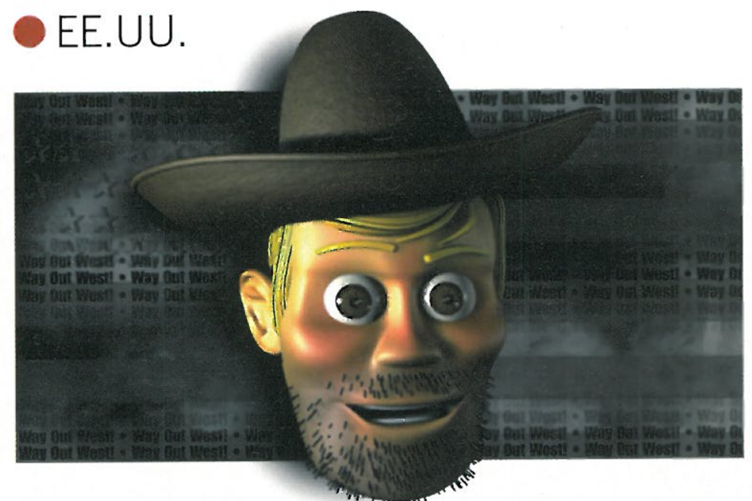
Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● EE.UU.



DESDE EL OESTE

¡Cubre los pasillos con ramos de acebo, tra-la-la-la-la-la-la-la-la! Las noticias más calientes desde Estados Unidos

B*aldur's Gate*, el exitoso juego para PC, que ha sido absorvido por las masas aquí, en Estados Unidos, está a punto de tener una conversión para PlayStation. Los editores, Interplay, se muestran ambiciosos a la hora de introducirlo en la consola gris, ya que saben que los jugadores estadounidenses se desgañitarán para conseguir algo de acción.

Parece que n-a-d-i-e, en Estados Unidos, está dispuesto a hacer la conversión, por lo que los fabricantes británicos RuneCraft Ltd. están embarcados en el trabajo de transportar la acción al estilo *Dragones & Mazmorras* a PlayStation. La versión original para ordenador doméstico fue tan bien recibida que se mantuvo en los primeros puestos de las listas durante meses y todavía está muy bien considerada por las publicaciones norteamericanas de juegos.

Otro éxito de PC con aparición prevista para PlayStation se ha retrasado hasta el año que viene. Se trata de *Darkstone*, un juego de rol en tiempo real, cuya principal característica es la enorme cantidad de conversación entre los héroes principales y los cientos de personajes con Inteligencia Artificial no jugables.

Las conversaciones van desde hablar sobre el tiempo hasta los más nimios detalles de diversos subbúsquedas a los que te enfrentas mientras avanzas hacia la épica conclusión del juego.

Lo que añade más profundidad a la aventura es la habilidad que debes demostrar para controlar a dos personajes al mismo tiempo. Una vez más, en un auténtico estilo *Dragones & Mazmorras*, debes crear una pequeña fiesta para elogiar las virtudes y debilidades de cada uno. Por consiguiente, un guerrero sin magias debería estar emparejado con un brujo débil, etc.

A medida que tus personajes avanzan, serán capaces de afilar sus habilidades e incrementar sus atributos con experiencia hasta que alcancen un nivel suficientemente poderoso. Entonces —y sólo entonces, queridos compañeros jugadores— estarán listos para la gran final.

Los fabricantes del juego, Delphine, han empleado los códigos de la consola. Los jugadores de más edad recordarán que el último proyecto de Dolphine fue el muy bien recibido *Fade to Black* y, como consecuencia, hay muchas posibilidades de que *Darkstone* nos llegue en toda su gloria. Esperémoslo.

Finalmente, *Dragon Quest VII: Eden no Senshitachi* es la última entrega de una serie de juego de rol, muy en la línea de *Zelda*. A través de un intrigante giro, puedes viajar hacia atrás y hacia delante en el tiempo. Cuando alteras las cosas en el pasado, puedes abrir nuevas áreas en el futuro. ¡Genial!

Como podías esperar, en estos tiempos de los juegos de rol, hay cientos de personajes por encontrar y montones de batallas por ganar. Esperemos que los gráficos de 16 bits no echen a perder toda la diversión.

LISTA DE ÉXITOS EN ESTADOS UNIDOS

	Juego	Género
1	Final Fantasy VIII	Juego de rol
2	Final Fantasy Anthology	Juego de rol
3	Star Ocean	Juego de rol
4	Suikoden 2	Juego de rol
5	Driver	Conducción
6	Lunar (Silver Star Storm Complete)	Rol
7	Chocobo Racing	Carreras
8	Dino Crisis	Acción/aventuras
9	Syphon Filter	Acción/aventuras
10	Tiny Tank	Carreras

▲ Los detalles del entorno están realmente muy bien. ¡Vigila, hay alguien detrás de esa pared!

● Primer contacto

Army Men 3D

Fue un gran éxito en Estados Unidos, pero, ¿son los soldados de plástico realmente fantásticos?

A los desarrolladores norteamericanos 3DO seguramente les gustó la parte de *Toy Story* en la que salen los soldados de plástico, porque en *Army Men 3D* los militares no son gruesos pasteles de carne o súper espías súpersigilosos. Son juguetitos de plástico.

El ejército verde está en guerra con el ejército marrón, y es responsabilidad del sargento llevar a cabo una serie de misiones y ataques con el objetivo de evitar que los marrones se hagan con la victoria. Es el mismo concepto que impulsaba un juego de estrategia para PC hace un par de años.

El sargento tiene un lanzallamas, un bazooka y un lanzagranadas a su disposición, y puede conducir en cualquier momento todos los vehículos militares con los que se cruza (*jeeps*, tanques, etc). Hay montones de *power ups* en la zona de juego, entre los cuales encontrarás un icono de reconocimiento que activa tu radar y que, si no se hiciera así, no mostraría todo lo que necesitas hallar. Un magnífico detalle.

Con el modo de dos jugadores captura la bandera, diriges un pequeño grupo de hombres que te ayudan a defender la bandera y a diezmar a los marrones que te atacan. Aunque pueda parecer que está dirigido al segmento más joven del mercado, éste podría ser un *shoot 'em up* que vale la pena buscar.

▲ Este nivel se desarrolla en la penumbra, de manera que es más fácil esconderse.



▲ Pero los tanques no se pueden esconder. ¡Un par de tiros y se ha terminado!

● Noticias

Centro Mail abre 7 tiendas más

No hay mes que no te facilitemos las localizaciones de las nuevas tiendas especializadas en informática y videojuegos Centro Mail. Así que una vez más ahí van los nombres de las poblaciones: Toledo, Lanzarote, Ibiza, Huelva, León, Tarragona y Barcelona. ¿Cómo que en tu ciudad todavía no hay ningún establecimiento de esta cadena? ¿Dónde vives? ¿En Marte? Bueno, pues no te preocupes porque todo tiene solución. Puedes hacer tus compras tranquilamente desde tu casa a través de la dirección de Internet www.centromail.es o por teléfono llamando al 902 17 18 19.

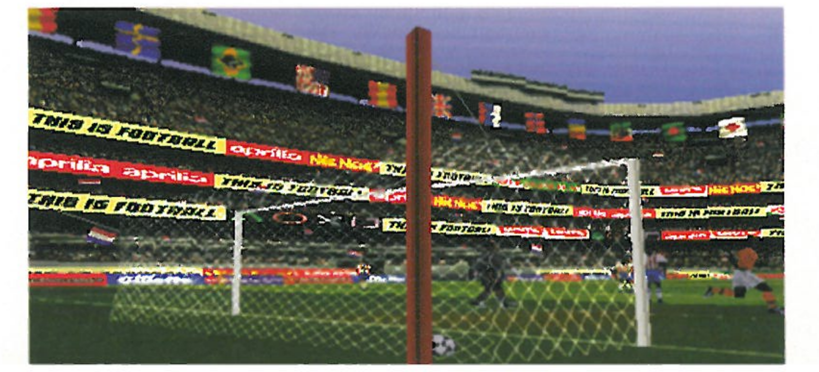


● Noticias

Esto es Fútbol te ayuda a ganar una moto

Sony y Aprilia sortean 25 scooters

Además de tener la surte de poder jugar y disfrutar del deporte rey, gracias a *Esto es Fútbol* puedes conseguir una estupenda moto. ¿Cómo? Muy fácil. Sony y Aprilia sortean 25 scooters Aprilia SR50. ¿Qué qué tienes que hacer para hacerte con una? Pues debes enviar el cupón que aparece en el interior de la caja del juego y ya está, entrarás en el sorteo de una estupenda motocicleta. Deberás remitir el cupón antes del 31 de enero del 2000 a las oficinas de Sony Computer Entertainment España y el sorteo se celebrará ante notario el día 16 de febrero del mismo año. ¡Suerte amigo! Brrrrruuummmm. Brrrrruuummmm.



● Noticias

Codemasters prepara un título de billar americano

Contará con 20 de los principales jugadores mundiales

Aunque aún no han desvelado su título, los chicos de Codemasters ya han avanzado su intención de lanzar un juego de *snooker* (billar americano) para PlayStation, cuyo lanzamiento está previsto para principios de la próxima primavera. El juego tiene el respaldo de Cuemasters, la asociación representante de las principales estrellas del *snooker.* Gracias a este acuerdo, el programa contará, en exclusiva, con 20 de los principales jugadores mundiales, entre los cuales está Stephen Hendry, Mark Williams y Ken Doherty. Codemasters también ha conseguido los derechos de representación para el juego de Crucible, el escenario del Campeonato del Mundo.

Codemasters

En primer lugar, deberás participar en una liga de carácter local en la que te tendrás que clasificar para llegar al campeonato del Mundo en el Crucible. Podrás elegir entre un modo de juego uno a uno para una partida rápida o el modo Competición, para hasta 16 jugadores. ¡Vaya carambola!

● Noticias

Infogrames y GT Interactive más unidas que nunca

El acuerdo amplia la gama de productos de la compañía gala

Los chicos de Infogrames Entertainment no cesan en su intento de convertirse en uno de los principales editores mundiales de videojuegos. Hace unos días, hicieron público el acuerdo gracias al cual han adquirido el control de GT Interactive Software, una compañía norteamericana, por una inversión total de 22.000 millones de pesetas. ¡Uauuuuu!

Gracias a esta transacción, Infogrames ampliará su ya de por sí enorme catálogo de productos de licencias como *Mission Impossible, Test Drive* y *Looney Tunes*, e incluirá títulos como *Driver, Duke Nukem* y *Abe's Oddysee.* El fundador y presidente de Infogrames, Bruno Bonnell, comentó al respecto de la adquisición que «esta transacción demuestra nuestro compromiso para convertir a Infogrames en el jugador número uno de este mercado».



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Noticias

No hay pecado sin penitencia

Proein presenta la nueva entrega de Tomb Raider con una invitada muy especial

Y es que nadie mejor para presentar las nuevas aventuras de Lara Croft que la propia Lara, aunque sea la modelo que presta su carne a la protagonista del juego, Lara Weller.

Lara se paseó por los cines IMAX de Madrid (antes lo había hecho por Barcelona) para presentarnos *Tomb Raider: The Last Revelation*, una nueva entrega de las aventuras de la explosiva arqueóloga. Esta vez Lara ha cometido un error y lo tendrá que pagar. En una de sus expediciones nuestra joven amiga ha descubierto la tumba del dios egipcio Set y, para su desgracia, ha liberado el espíritu maligno de éste, completando una profecía que amenaza con destruir el mundo entero. Pero durante su estancia en España los peligros fueron otros, y no menos aterradores. Hacer frente a las indiscretas preguntas de los periodistas asistentes. Más de uno la piropeó a ver si colaba. Hacerse fotografías con una ávida cohorte de seguidores y enfrentarse a toda una batería de actos, grabaciones y entrevistas harían desfallecer al mas intrépido de los aventureros, pero nuestra heroína estaba fresca como una rosa. Aunque eso sí, dejó muy claro que lo único que tenían en común Lara y ella era el nombre. ¿Diferencias? «Ella es virtual y yo soy real», respondió rápidamente. Y tan real... Aunque estuviera esa noche en los sueños de más de uno.



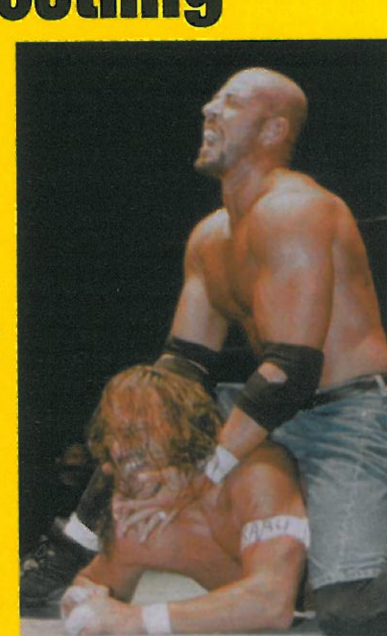


● Noticias

Acclaim apuesta por el Wrestling

¡Al cuadrilátero!

Parece que en Acclaim han hecho su apuesta por los títulos de *Wrestling* y no se lo censuramos a juzgar por los fantásticos *WWF Attitude* y *WWF Warzone* (este último ahora en la gama Platinum). Ahora han fijado sus ojos en la Extreme Championship Wrestling, una de las tres grandes organizaciones nacionales reconocidas de este deporte. Y para celebrarlo nada mejor que lanzar un videojuego, que cómo no, estará en PlayStation. Su título: *ECW Hardcore Revolution*. Verá la luz allá por el mes de febrero y sentimos deciros que por su contenido y lenguaje es probable que sea para mayores de 17 años. ¡Ohhhh!





Este mes
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
Nº 10 495 Ptas. 2,98 €
AL DETALLE
SOUL CALIBUR
EL BEAT'EM UP SOÑADO EN LA MÁQUINA DEL AÑO
ANALIZAMOS
TOMB RAIDER IV
DONKEY KONG
FIFA 2000
GTA 2
HOMEWORLD
READY TO RUMBLE
TUROK RAGE WARS
MEDAL OF HONOR
ORO NEGRO PARA LA PLAYSTATION
LA ÚLTIMA GRAN SORPRESA DEL 99
ESPECIAL PLAYSTATION 2 SONY INICIA EL SEGUNDO ASALTO
• Medal of Honor: ¿El mejor shoot'em-up para PlayStation a estas alturas?
•PS2: Archivos secretos.
•Soul Calibur, Homeworld, Donkey Kong 64...
Ya a la venta
TOP JUEGOS
Tu puerta de acceso al mundo virtual

Cool Boarders 4

PlayStation Power **Un paseo por las nieves**

Si no nos equivocamos, esto es un agarre de cola. Y si nos equivocamos, la culpa es del modo piruetas de *Cool Boarders*, no nuestra.



PIRUETAS A RAJA-TABLA

CON LA LLEGADA DE LOS PRIMEROS FRÍOS, SE PRODUCE UNA AVALANCHA DE JUEGOS DE DEPORTES DE INVIERNO. ¿CON CUÁL NOS QUEDAMOS? AQUÍ TIENES UN AVANCE DE COOL BOARDERS 4 Y UN ESTUDIO COMPARATIVO DE LA COMPETENCIA

Cuando *Cool Boarders* irrumpió por primera vez en nuestras nevadas vidas, hace ya bastante tiempo, muy pocos se hubieran atrevido a augurar que, tres años después, aparecería la cuarta entrega de la saga. La versión de 1997 no fue más que una mala excusa para sacar un juego de carreras de *snowboard* (en el que, en realidad, no corrías contra nadie). Pero estamos a punto de entrar en un nuevo milenio, y el nombre de *Cool Boarders* forma ya parte de la tradición invernal de PlayStation, al igual que *FIFA* y Lara Croft. Y al igual que esos dos colosos de los videojuegos, cada vez es mejor. A decir verdad, en el caso de *Cool Boarders 4*, mucho pero mucho mejor. *Tony Hawk's Skateboarding* ha trascendido el cerrado círculo de los aficionados al monopatín y ha enganchado a cualquiera que pretenda pasárselo en grande con un Pad entre sus manos. *Cool Boarders 4* podría seguir su estela por lo que a su deporte se refiere cuando por fin aparezca a principios del 2000.

MÁS BLANCO NO SE PUEDE

Tony Hawk's contaba con la ventaja de ser un título original. Ni una sola secuela (aunque seguro que no tardarán en llegar). Sin embargo, *Cool Boarders 4* debe superar nuestros pensamientos más críticos, que dudarán de si es lo suficientemente diferente de la tercera parte como para soltar la pasta cuando aparezca el año que viene. A falta de varios meses de desarrollo, nos vemos capacitados para asegurar, sin un atisbo de duda, que *Cool Boarders 4* es, con diferencia, el mejor título de la saga hasta la fecha. Palabra.

En primer lugar, en el apartado gráfico, la experiencia es mucho más satisfactoria que nunca. Los personajes son mucho más detallados, y ocupan un espacio mayor en la pantalla. Es como si la cámara se hubiera acercado a la acción. Los escenarios también son mucho mejores, los descensos por la cordillera del Colorado cuentan con una profundidad bestial, y el resto de localizaciones (Vermont, Francia, Japón y Alaska) ofrecen suficientes rasgos diferenciales si tenemos en cuenta el cegador blanco predominante en este tipo de pistas nevadas.

Dicho esto, lo que hace de un título de *snowboarding* algo especial, es un número decente de modos de juego, y no tan sólo el lujo de los gráficos o una apabullante cantidad de circuitos (dicho sea de paso, de momento hay 34). Como siempre, tenemos los típicos Downhill (descenso) y Slopestyle (laderas), que es como el descenso, pero lo que importa es conseguir puntos por piruetas, y no tanto quedar el primero. Sin embargo, lo que más llamó nuestra atención fueron algunas novedades. El Trickmaster, por ejemplo, es un modo completamente nuevo, y los no iniciados en el universo *Cool Boarders*, seguro que lo aceptarán entusiasmados. En un principio, te costará bastante pillarle el truco a los tramos de piruetas, pero es un modo vital para tu éxito con el juego a largo plazo. Es clavadito a *Parappa the Rapper*, en pantalla aparece la secuencia de botones que debes pulsar para ejecutar la pirueta y, a continuación, dispones de 35 segundos para llevarla a cabo. Si la haces bien, jolgorio generalizado y de cabeza a la siguiente. Si fallas, se acabó lo que se daba. Es muy exigente y entretenido al mismo tiempo. Te encantará.

EL AMO DE LA PISTA

Pero está claro que no hay nada tan emocionante como una buena carrera. Y, de momento, CBX es el modo más entretenido. Al igual que los *slaloms* gigantes que tan bien dominaba Alberto Tomba, debes cruzar por las puertas adecuadas en el orden correcto; la diferencia estriba en que hay tres participantes más intentando pasar al mismo tiempo. Es una carrera de locos, y adquieren protagonismo los puñetazos y empujones en el más puro estilo *Road Rash* para desequilibrar a los rivales y hacerse con el primer puesto. Es muy difícil tirar al suelo a otro competidor, pero al menos puedes sacarlo de la pista. Como ya habrás imaginado, si juegas contra un amigo la experiencia es aún mejor.

Por último, tenemos Big Air, la competición de half pipe que, en resumidas cuentas, es como un parque de *skateboard* pero con nieve. Utiliza las dos enormes rampas para ejecutar tantas piruetas como puedas mientras estás en el aire; la lista de figuras es interminable. En pocas palabras, estamos ante un título impresionante. Además de ofrecer diversión para todos los gustos, desde los virtuosos a los fanáticos de la competición, la conjugación de todos los factores en torneos y competiciones es excelente. A *Tony Hawk* le ha salido un duro competidor.

TRICKMASTER

En este modo, las carreras quedan aparcadas. Trickmaster es uno de nuestros modos favoritos, gracias sobre todo al tiempo límite del que dispones para cerrar tu actuación. ¿Sientes fluir la adrenalina?

► Al principio, el modo Trickmaster es bastante sencillo, pero al cabo de un rato deberás ejecutar los combos más complicados que puedas imaginar, como si de *Tekken* se tratara.





LUCHA EN LA NIEVE

Aunque parezca extraño, de momento el modo para dos jugadores es más rápido que el normal. ¡Cosas del desarrollo! Sea como sea, nos hemos divertido de lo lindo con los descensos y los *slaloms*, y los ojos se nos salieron de las órbitas cuando en el menú apareció la opción «cuatro jugadores». Por desgracia, se trata tan sólo de una competición por equipos, y en pantalla sólo corren dos jugadores a la vez. No obstante, el esfuerzo es de agradecer.



▲ Procura que la sangre no llegue al río cuando rivalices con tus colegas por el primer puesto.



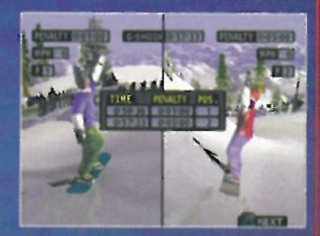
▲ Incluso la iluminación es diferente dependiendo del tramo por el que te deslices.



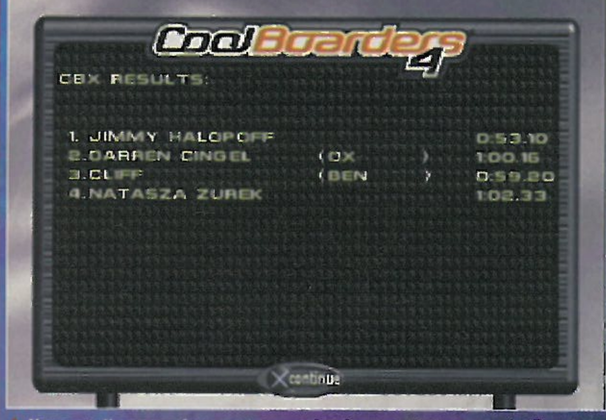
▲ Ese logo del G-Shock no es el único anuncio publicitario que podrás ver en pantalla. Acabarás harto de una extraña bebida llamada Mountain Dew que aparece por todas partes.



▲ Ejecutar piruetas cuando vas en cabeza es cosa de tontos.



▲ Si te dejas muchas puertas por cruzar, sumarán segundos a tu tiempo.



▲ Hay pantallas como ésta por todas partes. Las estadísticas se actualizan tras cada carrera, e incluso te anuncian cuál de ellas es la más famosa.

Cool Boarders 4

PlayStation Power Un paseo por las nieves

EL TORNEO

Un paseito rápido por una sola carrera no está nada mal, pero la auténtica diversión está en los torneos. Para ganar, o como mínimo para dar guerra a los otros tres participantes, debes ser muy ducho en todos los apartados, ya que los puntos se reparten al final de cada categoría.
En total hay cinco modos, que combinan piruetas y carreras en tres niveles de dificultad diferentes. Si vences en todos tendrás acceso a nuevos circuitos, personajes, e incluso competiciones. La importancia de las estadísticas y de los tiempos es tal que, incluso cuando ya lo hayas ganado todo, no podrás dejar de competir para batir tus propios tiempos.

▶Empiezas con CBX, o *slalom* para los no entendidos. Si te pasas de largo las puertas, lo tienes claro.

▶▶ En este modo, los otros tres rivales compiten a la vez que tú. ¡Último otra vez!







▲ Este es el modo más claro. Si quieres ganar, debes llegar el primero.



▲ Los circuitos son más anchos que los de *Cool Boarders 3*, y puedes tomar diversas rutas.



▲ A estas alturas, *Cool Boarders 4* es muy difícil. Pero si arreglan este problema, será una pasada.



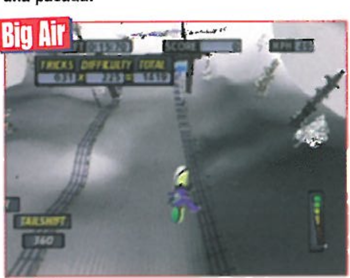
▲ Ejecutar piruetas y saltos en este modo es arriesgado, pero vale la pena.



▲Si siempre has deseado volar, ahora es tu oportunidad.



▲ Se trata de realizar tantos combos como puedas con dos grandes saltos.



▲ Al igual que en *Cool Boarders 3*, esa última pirueta antes de aterrizar proporciona muchos puntos.



▲ Pedazo de marcador. Debes realizar tres mangas, pero sólo cuentan las dos mejores.



▲ En este modo, los incondicionales de *Tony Hawk* se lo pasarán en grande con las piruetas.



▲ Los únicos obstáculos son los montones de nieve. A más velocidad, mejores piruetas.



▲ El límite de tiempo es muy generoso, y te permite anotarte muchos puntos.



▲ Vaya, y nosotros que pensábamos que nos habíamos lucido. Tendremos que practicar.



▲ Pulsa Triángulo lo antes posible si no quieres comerte esas rocas. Bien hecho.



▲ Impresiona a tus amigos con una pirueta al saltar del raíl. ¡Pero no te caigas!



▲ La barra de potencia de la derecha es la clave de tu éxito. Si la utilizas, saltarás más alto..



▲... y podrás ejecutar más piruetas. ¡Nos parece que éste es un patoso!

[redacted]

LA COMPETENCIA

Ya hemos hablado de *Cool Boarders 4* pero, ¿qué hay del resto? ¿Cuál de ellos ofrece nieve blanca y reluciente, o cuál no le llega ni a la suela de las tablas?

Sled Storm

EA Sports
Disponible: Sí

Si las tablas no son todo lo rápidas que tú quieres, quizá te apetezca deslizarte en trineos de potentísimos motores. Sin lugar a dudas, con este juego EA pretende hacerle la competencia a *Cool Boarders*. Es una idea original, pero adolece de tremendos problemas gráficos. No obstante, si las constantes apariciones extrañas no te molestan, el modo a pantalla partida para cuatro jugadores es muy divertido, y los circuitos están repletos de virajes interesantes. Lo mejor es que lo alquiles y pasarás un fin de semana entretenido.



MTV Snowboarding

THQ
Disponible: Sí

Una competencia decente para *Cool Boarders* y *Cool Boarders 2*. Y para de contar. *MTV Snowboarding* ofrece algunos toques de calidad, sobre todo la opción para deslizarte fuera de pista. La idea de ir por dónde te dé la gana en lugar de bajar por una pista estrecha y delimitada por vallas no está nada mal. Por desgracia, las piruetas son demasiado sencillas, y en general el juego resulta muy facilón. Otro título que más vale alquilar.

Trick'N Snowboarder

Virgin
Disponible: Sí

Un nombre extraño para un juego extraño. Sobre todo cuando ya has ganado el acceso a todo y puedes deslizarte con Leon, Claire y otros personajes de *Resident Evil 2*. Lástima que no puedas ser un *zombie*. Sin embargo, si alguien es capaz de llegar hasta este punto, sin duda se merece una medalla, ya que los circuitos son endiablados y los gráficos dejan mucho que desear.



NHL 2000

EA Sports
Disponible: Sí

Vale, la acción transcurre sobre el hielo, y no sobre la nieve, pero sirve para hacerse una idea. Podrás criticar todo lo que quieras el oportunismo de EA Sports, pero lo cierto es que los *NHL*, *Madden* y *FIFA* cada año son mejores. Si merece o no la pena desembolsar tanta pasta secuela tras secuela ya es otra cuestión, pero si hace años que no los revisas o si nunca los has probado, quizá ya vaya siendo hora.

Crash Team

Sony
Disponible: Sí

Mientras esperas la llegada de *Cool Boarders 4*, los dos circuitos helados de *Crash Team Racing* son lo más divertido que vas a encontrar sobre nieve. Está claro que si eres un incondicional de los deportes de invierno, no te vas a comprar *CTR*, pero a los menos exigentes, los patinazos por esos mundos tan divertidos nos bastan y nos sobran. Y más aún si te pirras por las aventuras de Bandicoot, el personaje más carismático de PlayStation, sin ningún tipo de dudas.



PERSONAJES FAVORITOS

Esta opción (que consiste en jugar con el tamaño y el perfil de los personajes y en elegir una vestimenta diferente) se está convirtiendo en el pan nuestro de cada día.

Pero el modo de edición de *CB4* es uno de los mejores que hemos visto, sobre todo por la cantidad de colores que puedes elegir y por el aspecto cómico que adquieren los personajes al combinar pesos y medidas exagerados. Puede que luego nada de eso afecte a su estilo sobre la tabla, pero a quién le importa.



▲ Este es nuestro hombre. Lo llamaremos el Juninho de las nieves.



▲ Unas semanas más tarde, ha engordado como un cerdito. Se pasó con las hamburguesas.



▲ Menos mal que, como mínimo, el abrigo está a la última. ¿Y qué nos dices de los zapatos?

¡QUÉ DIVERTIDO!

Que el resto de rivales te desequilibre a puñetazos con sus nudillos enguantados es una caña. Lo que ya no es tan divertido es quedar atrapado en un montón de nieve. Reducirá tu velocidad drásticamente, y tu tabla desaparecerá entre la blanca superficie.



▲ ¡Melé, melé! Tortas, codazos, empellones... ¡Todo vale!



▲ Esto de los atajos está muy bien, pero hay un par de aspectos de *Cool Boarders 4* que aún deben mejorarse.

EL SEÑOR DE LAS TABLAS



▲ La tabla más normalita. Procura cambiarla cuanto antes.



▲ Ésta no está nada mal, pero los colores no nos acaban de convencer.



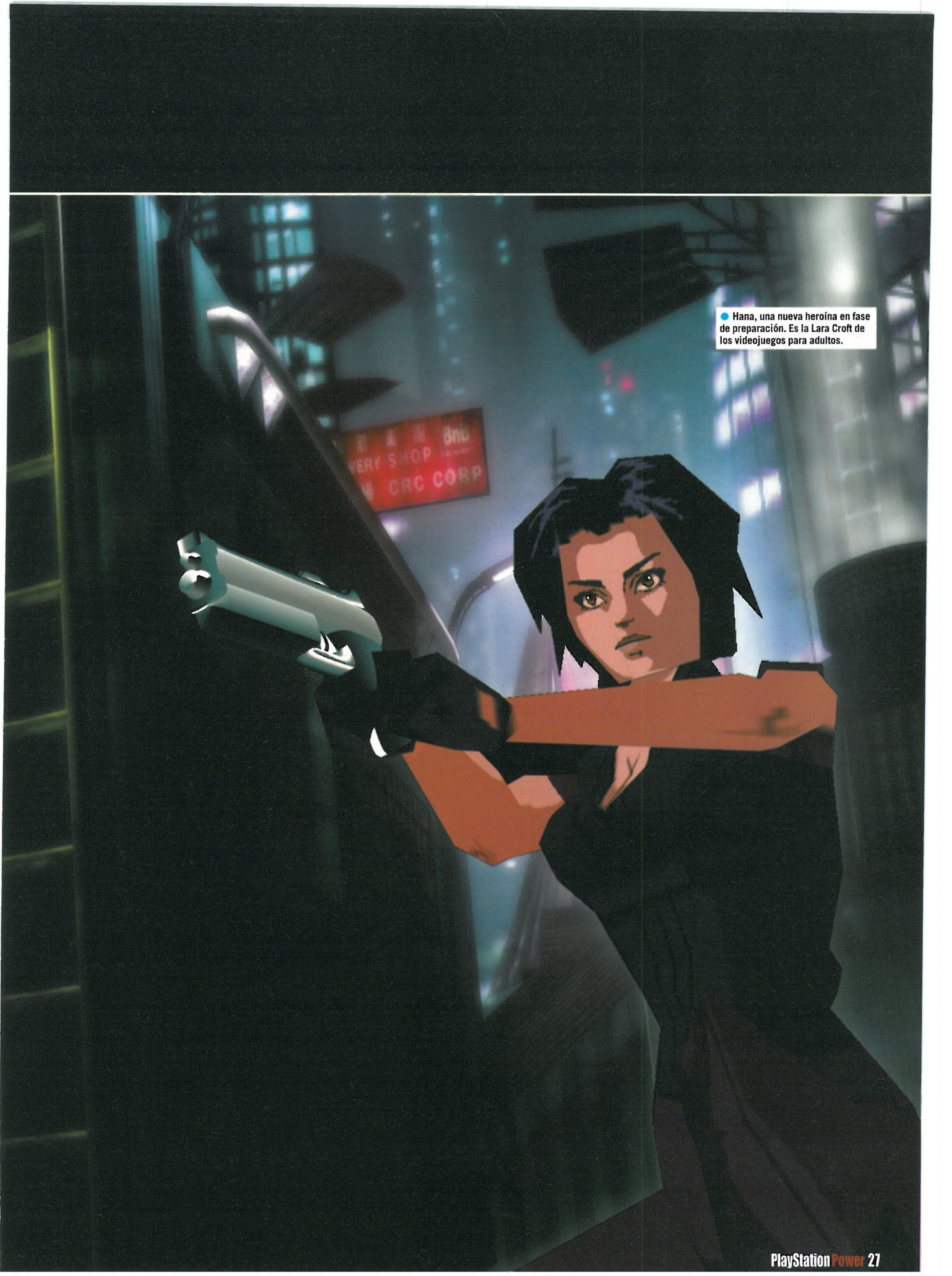
▲ Pero para eso está la paleta de colores. ¡Amarillo y verde va de perlas!



▲ ¡Qué bien va sobre la pista! Lástima que el jugador sea tan malo.

La vida de una joven pende de un hilo...

Hong Kong, en un futuro próximo. La hija de un gángster de las tríadas ha sido secuestrada y una mercenaria tiene la clave de su supervivencia. La misión de rescate la arrastrará hasta las entrañas del rincón más desprotegido de la ciudad. Te presentamos a Hana, la estrella del trepidante Fear Effect



Hana, una nueva heroína en fase de preparación. Es la Lara Croft de los videojuegos para adultos.

Fear Effect

PlayStation Power California dreaming

Los Angeles es el lugar ideal para la creación de un título como *Fear Effect*, ya que en su interior condensa desde la demoledora decadencia de la opulencia de Hollywood, hasta las miserias de South Central, que alberga *ghettos* ruinosos golpeados por las cotidianas guerras de bandas callejeras.

Kronos es una empresa de desarrollo californiana cuyo trabajo es un fiel reflejo de dichos contrastes. Y ya nos conoces. Hemos querido ser testigos de su último proyecto, *Fear Effect*, el cual conjuga un estilo cinematográfico con el realismo más crudo.

Aunque bebe con descaro en las fuentes de *Resident Evil*, *FE* presenta mejor aspecto, y promete una experiencia cinematográfica que cambiará el concepto de los videojuegos de una vez por todas. Bajo los fastos de su apariencia, late un corazón muy, muy oscuro. John Zuur Platten, director y productor del proyecto, hizo gala de toda su maña para hablar de la trama y los personajes de *Fear Effect*: «queríamos apartarnos del héroe tradicional, todo candor y buenas intenciones, enfrentado a los típicos y tópicos malos. Vimos claro que el atractivo radicaba en crear unos héroes que fueran antihéroes. Si son antihéroes, puedes hacerle todo tipo de perrerías.»

Stanley Liu, jefe de Zuur Platten y presidente de Kronos, se mostró igual de apasionado con el novedoso proyecto de su experiencia interactiva. Según nos comentó, «queremos que el jugador se sienta muy unido al personaje para que, a continuación, se coma el coco a más no poder. La verdad es que ya estoy harto de esos juegos en los que yo soy el bueno, todos los demás son malos y, por lo tanto, no me queda más remedio que matarlos. Queremos ofrecer a los jugadores algo nuevo, algo diferente».



▲ Lo que no puedes ver en esta imagen es el aspecto fascinante del escenario en movimiento.

Movimientos de bandera

De hecho, *Fear Effect* goza de un comienzo muy distinto al que cabría esperar. En la secuencia introductoria aparecen dos de los tres personajes volando sobre el cielo de un Hong Kong futurista. Son mercenarios al rescate de la hija desaparecida de uno de los Señores de las Tríadas, una misión que les conducirá a lugares de los que ni siquiera conocían su existencia y que les obligará a enfrentarse a cosas que ni si quiera sus mentes bien entrenadas podían imaginar. La chica es la clave de un secreto que se volverá en su contra y les perseguirá en una caza implacable.

La secuencia de vídeo de la intro, de gran calidad, nos conduce casi sin darnos cuenta a la acción propiamente dicha. Ni siquiera cuando empiezas a controlar a Hana, la heroína, puedes estar seguro de que la intro se ha acabado, gracias a otro toque genial del que Zuur Platten está más



▲ El medidor verde de miedo sustituye a la tradicional barra de energía. El daño que pueda soportar dependerá de tu habilidad para resolver puzzles y cargarte a los enemigos.

TODO LO TENGO EN AMÉRICA...

Si pretendes crear un juego con calidad cinematográfica, deberías establecer tu base al ladito de Hollywood para estar a la última.

Para que nuestro redactor se hiciera un idea, su educación cinéfila empezó con una peli que le pusieron en el vuelo con billete de primera. Gracias a los mimos de las azafatas y a la gratuidad de las bebidas, nuestro hombre pudo superar el estrés que supone semejante experiencia, hasta que aterrizó en Los Angeles.

La siguiente parada fue en los Estudios Universal, un parque temático con diversas atracciones inspiradas en películas famosas, con las que adquirió la experiencia práctica necesaria para enfrentarse con garantías al desafío de una entrevista con los creadores de *Fear Effect*.

Kronos Digital Entertainment es una empresa joven que ya se ha labrado una reputación considerable en su mundillo gracias a diversos proyectos para parques temáticos y a la industria del entretenimiento en general.

La compañía fue pionera en su campo al adoptar los mismos valores de producción que las productoras de cine. Kronos fue la primera en utilizar Silicon Graphics Workshops (el mismo tipo de ordenadores que se usaron para la realización de *Parque Jurásico* y otras grandes producciones) para crear los gráficos de diversos títulos.

Hasta la fecha, su producción para PlayStation se reduce a dos *beat 'em ups*: *Cardynal Syn* y *Criticom*. Ambos recibieron una buena acogida. La fama de *Fear Effect* viene precedida por diversas aventuras épicas para PC, y su estilo cinematográfico ha funcionado a las mil maravillas en sus trabajos para cine y televisión. ¡Estamos en buenas manos!



▲ Nuestro hombre viajaba en primera para poder relajarse a gusto. ¡Qué lujazo!



▲ Como puedes ver, en los Estudios Universal trabajó muy duro.



▲ Las paredes del estudio estaban empapeladas con el guión.



▲ Las expresiones faciales de cada personaje se tienen que trabajar al mismo tiempo.



▲ Las localizaciones y su diseño son desarrolladas por otro grupo.



▲ Estudiando al detalle la presentación de imágenes previas de *Fear Effect*.



▲ Kronos Digital Entertainment es la responsable de uno de los proyectos más fascinantes que Eidos tiene previsto editar en el 2000. Gente con suerte.

«Bajo su lujosa y deslumbrante piel, late un corazón muy, muy oscuro»



PERSONAJES SINIESTROS

John Zuur Platten es un hombre muy feliz. Junto a sus diseñadores ha creado a tres personajes que te obligarán a replantearte si esto de ser un héroe es tan chollo como creías. Su aspecto es muy diferente. Según sus propias palabras, «los personajes están realizados a partir de 500 polígonos, y su mapeado de texturas obedece al estilo *anime*. Como máximo utilizamos 16 colores para cada uno, ya que creemos que es la mejor forma de conseguir que contrasten con los fondos al tiempo que los dotamos de un aspecto diferente. Se trata de personajes que no veréis en ningún otro juego. Queremos que sean únicos y diferentes».

Deke

Edad: 37
Altura: 1,89 m
Peso: 99 kg
Origen: Christchurch, New Australia
Especialidad: Asesino, explosivos
Perfil: La personalidad de Deke está entre la agresividad y la psicosis. Es un tiparraco enorme y malcarado perseguido por los fantasmas de los hombres y las mujeres que mató en el pasado. Es un viejo amigo de Glas.

Glas

Edad: 34
Altura: 1,83 m
Peso: 90 kg
Origen: Pacifica, California
Especialidad: Mercenario
Perfil: Ex militar secreto, veterano condecorado en muchas ocasiones por conflictos que el gobierno estadounidense niega de forma oficial. En la actualidad es un asesino a sueldo que trabaja en los límites de la ley y que matará en defensa o por exigencias de la misión. Aunque sigue su propio código de honor, se ve obligado a llevar a cabo misiones peligrosas por culpa de su precaria situación económica. Glas, muy respetado por su equipo, no teme a nada, y aguanta estoicamente las situaciones más adversas. Se adapta a cualquier situación, y los que le subestiman suelen acabar con un par de palmos de tierra sobre sus inertes narices.

Hana

Edad: 24
Altura: 1,73 m
Peso: 53 kg
Origen: Provincia de Hong Kong
Especialidad: Operaciones secretas
Perfil: Hana, educada y entrenada en el Province Military Theatre, es una experta en operaciones secretas, especialista en infiltración. Es una conductora y tiradora de primera, y por sus venas corre sangre francesa y china. Es muy ducha en todos los dialectos de la República China. Debido a su orfandad, recela de las personas que no son de su entorno, y no confía en casi nadie. Hana y Glas trabajaron juntos con anterioridad, cuando Hana se hizo cargo de algunas misiones clasificadas para las fuerzas especiales

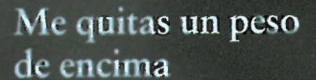
Hana

Deke

Glas

que orgulloso: «todos los fondos se suceden en vídeo. Lo que ves es una imagen fija, pero en realidad se trata del vídeo coordinado de una imagen, es decir, 60 cuadros de vídeo.»

El aspecto de los fondos en movimiento constante es una pasada, y te adentran aún más en la aventura. La cámara pasa de la jugabilidad normal a las secuencias de vídeo sin que te dé tiempo a percatarte. «Los modelos que ves en las secuencias narrativas son los mismos que aparecen cuando estás jugando», nos aseguró Zuur Platten. «Decidimos que preferíamos mantener un aspecto constante en lugar de mostrar patrones de mayor calidad en las secuencias de vídeo. Lo que pretendemos es mantenerte pegado a la historia, de modo que sientas a cada momento que es un todo uniforme, que siempre formas parte de la trama.»



Me quitas un peso de encima

Pero lo mejor de todo, es que el equipo de programadores ha conseguido superar en todo a los *Resident Evil* por lo que se refiere a detalles técnicos: «si por algo destaca este juego, al contrario que otros títulos que utilizan fondos prerrenderizados, es que de tramo a tramo no notarás ni un sólo momento de espera.»

Qué duda cabe que los tiempos de carga tanto de la saga de *RE* como de *Dino Crisis* interrumpen la diversión mientras estás jugando, pero hasta ahora todos los jugadores del mundo asumían como norma que este hecho era algo inevitable e incuestionable. Sin embargo, el equipo de Kronos ha roto moldes y dará una lección magistral a más de una compañía desarrolladora.

«Hay que tener en cuenta una cosa», comentó Zuur Platten. «Recuerda todo el mundo que has visto hasta ahora, y la cantidad de escenarios por los que has pasado. Y sin un sólo tiempo de carga. Una vez empieza el juego, no paramos de descargar vídeo desde el disco, jamás verás un momento de carga. Atención también a la rapidez entre cambios de escenario, se producen casi al instante. En realidad, lo único que nos limita es la rapidez de movimientos



▲ Casi al final del juego, Glas debe recorrer el Infierno. Su actuación dependerá de ti.



▲ La cámara te ofrece entre seis y ocho enfoques distintos en cada área de *Fear Effect*.

de la PlayStation. Se trata de limitaciones del hardware, no del software», concluyó.

Con tanto empeño y esfuerzo puesto en el apartado técnico, es de agradecer que no se hayan olvidado de la jugabilidad. Para empezar, y demostrando de nuevo su genialidad, *Fear Effect* te brinda la oportunidad de controlar a tres personajes diferentes, todos ellos con categoría de estrellas protagonistas de la aventura. A medida que se desarrolla la trama, el jugador deberá controlar a Hana, a Glas o a Deke. Zuur Platten nos explicó que «el cambio entre personajes a lo largo del juego obedece a giros en la trama de gran coherencia. Por lo tanto, cuando cambias a un personaje nuevo, es porque debes resolver objetivos diferentes».

Imagina la forma en que se ensambla una película para asegurar que todas las escenas tienen sentido y la audiencia no pierde el interés. Kronos ha hecho suyo este mismo concepto de modo que la trama permita que la acción se desarrolle de forma continuada, incluso cuando controlas a otro personaje.

Asume la posición

Zuur Platten demuestra esta idea en la segunda zona del juego, el restaurante de Madam Chen. Han atrapado a Glas, lo han encerrado en un almacén y debe buscar el modo de escapar. Acaba de recoger un poco de aceite de una estantería. Hay un jarrón enorme que, en el momento de utilizarlo, Glas decide estrellar contra el suelo. Justo en ese instante, el enfoque cambia para ofrecer una perspectiva aérea. A partir de ahí, tienes unos diez segundos para imaginar qué hacer a continuación. Glas decide verter el aceite por el suelo. Entonces un tipo irrumpe en la estancia para perseguirte. Si colocas el aceite en el lugar equivocado, no dejará de dispararte, así que ya puedes ir rezando tus últimas oraciones.

Después de esto, una corta escena de vídeo y vuelves a controlar a Hana, a la que se le presenta un problema diferente.

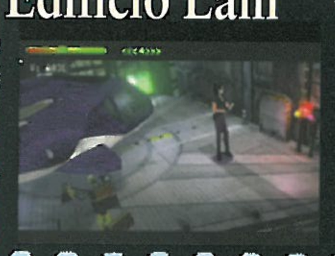
Ves una puerta, pero cuando intentas cruzarla con tu configuración actual, te resulta imposible. Hay un problema que debes resolver para dar con el modo

Fear Effect

IDA Y VUELTA AL INFIERNO

No se puede decir que *Fear Effect* sea pequeño. Cada una de las cuatro áreas principales contará con su propio CD. Si tenemos en cuenta la calidad de los gráficos y las horas de diálogos, *FE* puede competir en términos de durabilidad con *FFVIII*. Será algo impresionante. Según nos avanzó Stanley Liu, presidente de Kronos, «cuando se combinen los cuatro CD contaremos con unas dos horas y media de escenas animadas, lo mismo que una película. La belleza del arte y la belleza de las imágenes son cosas que, en nuestra opinión, no suelen verse en los juegos para PlayStation».

Edificio Lam



▲ TLa acción comienza cuando Hana y Glas aterrizan en el edificio Lam.



▲ El primer puzzle consiste en buscar el modo de infiltrarse en el edificio con sigilo.



▲ Observa lo diferente que se ven los personajes principales de cerca.



▲ No siempre tienes que echar mano de la pistola o del cuchillo para matar a los malos.



▲ En muchas ocasiones, los esc son interactivos y muy útiles.

Asentamiento en el río



▲ El contenido del argumento es más adulto que el de la saga de *RE*.



▲ Mientras te defiendes de los *zombies*, descubrirás un secreto desagradable.



▲ Uno de los tramos en que deberás cambiar de personaje.



▲ El argumento se desgrana mediante narraciones y secuencias de vídeo.



▲ Deke demuestra que no es un héroe al estilo tradicional.

Madam Chen's



▲ Como verás, Hana tiene muchas razones personales para evitar a Madam Chen's.



▲ Las escenas de disparos parecen sacadas de una peli de John Woo.



▲ Puedes liquidar a los enemigos sigilosamente con la pistola, y no sólo con el cuchillo.



▲ La cocina de Madam Chen está casi tan sucia como su pequeño secreto.



▲ El tren se parece un montón al que aparece en *FFVII*.

Infierno



▲ Los programadores querían evitar plasmar un infierno al modo tradicional.



▲ Estos fantasmas pululan por el Infierno pero, aunque parezca extraño, viven en cabañas.



▲ Aquí se ve claramente la combinación de influencias orientales y occidentales.



▲ Un ejemplo de uno de los primeros puzzles: avanza por las baldosas flotantes.



▲ Una estupenda paleta de verde proporciona una imagen curiosa.

«La fuerte influencia china le da al juego una atmósfera mística»





▲ Debes localizar las llaves y las tarjeta-llave para seguir avanzando.

▲ Otro ejemplo del increíble dinamismo de los ángulos de cámara.



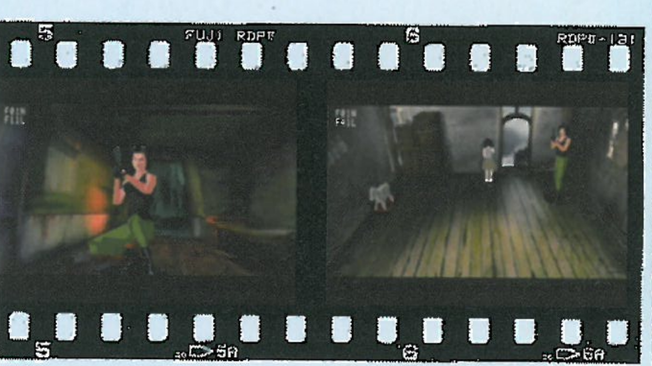
▲ Los *zombies* vuelven al ataque para cazarte. No importa a quién controles.

▲ En algunos puzzles podrás gozar de la animación de los escenarios.



▲ El momento de la verdad: Glas se enfrenta en duelo a muerte con unos cuantos malos.

▲ Otro puzzle que parece sencillo pero que lleva su tiempo.



Encontrarás objetos en las cabañas de los ntasmas; te convertirás en un ladronzuelo.

▲ El puzzle de esta estancia tiene que ver con el presente, el pasado y el futuro de Hana.



▲ Uno de los misterios de *FE* requiere que quemes símbolos de papel: he aquí el resultado de tus gustos pirotécnicos.

de subir al piso de arriba. Depende de cómo resuelvas este puzzle, se revelará algo sobre el pasado de Hana. Hana descubre una estancia y una secuencia de vídeo muestra algo que hace que la propia Hana se sonroje (no desvelaremos qué para no fastidiarte la sorpresa).

«De repente, la vida se ha vuelto mucho más interesante para Hana», prosiguió Zuur Platten. «Ahora que su aspecto externo es más revelador, por decirlo de alguna manera, el resto de gente de su entorno se olvidará de ella; los tipos que en un principio la atacaban, ahora la dejan en paz. Este cambio de vestimenta sugiere también que quizá en este restaurante, a partir de servir comidas, se producen otra serie de acontecimientos», señaló.

Promesa oriental

En lugar de presentar una serie de enigmas innecesarios que poco o nada tienen que ver con la trama, cada puzzle redunda de forma directa en tus indagaciones a medida que avanzas, y cada uno es muy diferente del anterior. En el Edificio Lam te verás inmerso en la misión de rescatar a un hombre que dispone de información. Si consigues llegar hasta esta persona, la encontrarás con una bomba pegada a su pecho. Zuur Platten profundizó aún más: «el puzzle se basa en los colores primarios y secundarios. Se trata de jugar con los colores primarios y secundarios de los cables. Dos cables hacen otro color, y debes cortarlos en el orden correcto. Si empiezas cortando los cables adecuados pero en el orden erróneo el tiempo va más rápido y se dobla cada vez si pretendes resolverlo sin seguir un orden. Si te equivocas al cortar el primer grupo de cables irá el doble de rápido; si te equivocas en el segundo, irá cuatro veces más rápido.»

La influencia china es muy fuerte en todo el conjunto, y afecta a los diversos aspectos del juego hasta el punto de imbuirlo en una evidente atmósfera mística. John Paik, diseñador de producción de *Fear Effect*, lo describió como una combinación de Oriente y Occidente: «los edificios y la arquitectura gozan de una influencia claramente europea. Hemos tomado todos los detalles de la influencia china y podría decirse que los hemos transformado.» La idea va más allá si cabe, pero John Zuur Platten no parece dispuesto a desvelar todo el argumento. Sin embargo, nos abrió el apetito con algunos trozos de los últimos niveles de *Fear Effect*: «uno de los puntos clave de la trama del juego tiene que ver con la imagen de objetos de papel que se queman. Y cuando llegas a un nivel concreto, acabas descubriendo un montón de estos objetos. Se relacionan directamente con el argumento y, en última instancia, hace referencia a lo que Wee Ming es en realidad. Lo que debes hacer en esta parte del mundo es recoger estos objetos de papel, llevarlos hasta las llamas, y quemarlos para ver qué ocurre.»

Pero no se trata tan sólo de escurrir tu materia gris; puedes dedicarte a cargarte a los malos. También en esta ocasión los chicos de Kronos se lo han trabajado de lo lindo. Ahora que no debes enfrentarte a unos *zombies* desarmados, gracias a una compleja Inteligencia Artificial, los enemigos no podrán apuntarte desde fuera de la pantalla. Y a toda esta jugabilidad trepidante hemos de añadir el hecho de que puedas abalanzarte sobre tus enemigos con el mismo sigilo que un gato.

El factor miedo

Zuur Platten nos explicó que «el hecho de matar a los enemigos con sigilo produce un efecto doble. Aumenta tu autoconfianza, tu medidor de miedo se ve menos afectado, y además consigues más munición, ya que los rivales no tienen tiempo de girarse y vaciar el cargador. Por lo tanto, es aconsejable tomarte tu tiempo a la hora de aniquilarlos en silencio en lugar de irrumpir a tiro limpio como un Rambo cualquiera».

El medidor de miedo sustituye a la tradicional barra de energía que suele aparecer en otros juegos. Kronos ha inventado un nuevo concepto: el Medidor de Miedo no es una barra de energía. Se ajusta constantemente dependiendo de tu actuación y de lo que sucede a tu alrededor. En pocas palabras, lo que tienes son marcas que representan tu nivel de miedo. Cuando estás a tope, puedes morir por culpa de un único disparo. Si tu nivel de seguridad es óptimo y tu miedo no alcanza la cota máxima, lo más probable es que sobrevivas.

En lugar de con la típica colección de botiquines, tu Medidor de Miedo sólo puede recuperarse resolviendo enigmas o liquidando a los malos.

Todo apunta a que Kronos está a punto de terminar un pastel delicioso. Gracias a unos gráficos increíbles, a unas innovaciones técnicas de bandera, y a una jugabilidad adictiva a tope, seguro que *Fear Effect* se venderá como rosquillas. Y eso que no hay ni un sólo *zombie* a la vista... PSP

Lo mejor del año

PlayStation Power escoge entre la crème de la crème

LOS JUEGOS DE 1999

Enfermeras repugnantes, el Doctor Kirk, la pequeña Lara, grandes secuelas, cabezas desproporcionadamente grandes, policías en misión encubierta, Liquid y Solid... No hemos sido esclavos de las puntuaciones, éstos son los juegos de 1999 que han innovado, asombrado y emocionado pero, por encima de todo, han entretenido. Disfrútalos

10 Tomb Raider: The Last Revelation

Alguna gente (modelos y exfutbolistas, por ejemplo) deberían darse cuenta de que, aunque les guste echar mano de cosas nuevas, no deberían perder de vista lo que les hizo famosos. Como consecuencia, es un alivio saber que Lara Croft, estrella de las portadas e «icono de la moda», no ha olvidado, en su cruzada por la dominación del mundo, lo que la ha llevado donde está ahora. Todavía es la estrella de excelentes juegos.

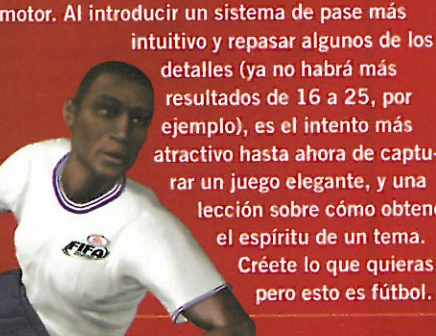
Imagínate un *Tomb Raider* en el que no arrastras bloques sino objetos reales; un juego que cuenta más del origen de su heroína, y —lo más importante— resulta mejor que el anterior.

Tomb Raider: TLR aparece con una amable palmada más que con una violenta bofetada (primera entrega, Navidad de 1996, ¿lo recuerdas?), pero esto son todavía aventuras en 3-D con mucha clase. El juego, que se desarrolla únicamente en Egipto, ofrece características nuevas, es más ligero y está más centrado en las cabriolas de la señorita Croft, además de suponer el retorno de la Indy femenina.

9 FIFA 2000

Junto con la franquicia de *Tomb Raider* (ver 10), la serie *FIFA* es el alma de la PlayStation, ya que vende cientos de miles de copias de cada versión y domina cada año las listas de éxitos de Navidad. Pero la sexta versión es un rerelanzamiento, «con nueva capa de pintura y nuevas canciones». Para enfrentarse a la competición real que suponen títulos como *ISS* de Konami, que están mejorando constantemente, EA ha introducido algunas sesiones de entrenamiento extra a *FIFA 2000*.

El resultado es un fútbol más canijo pero con un aspecto más limpio, que ostenta el privilegio de ser más jugable. Como sabe cualquier fan de los juegos de fútbol, *FIFA* siempre es el más adornado, pero *ISS* puede jactarse de tener un mejor motor. Al introducir un sistema de pase más intuitivo y repasar algunos de los detalles (ya no habrá más resultados de 16 a 25, por ejemplo), es el intento más atractivo hasta ahora de capturar un juego elegante, y una lección sobre cómo obtener el espíritu de un tema. Créete lo que quieras, pero esto es fútbol.



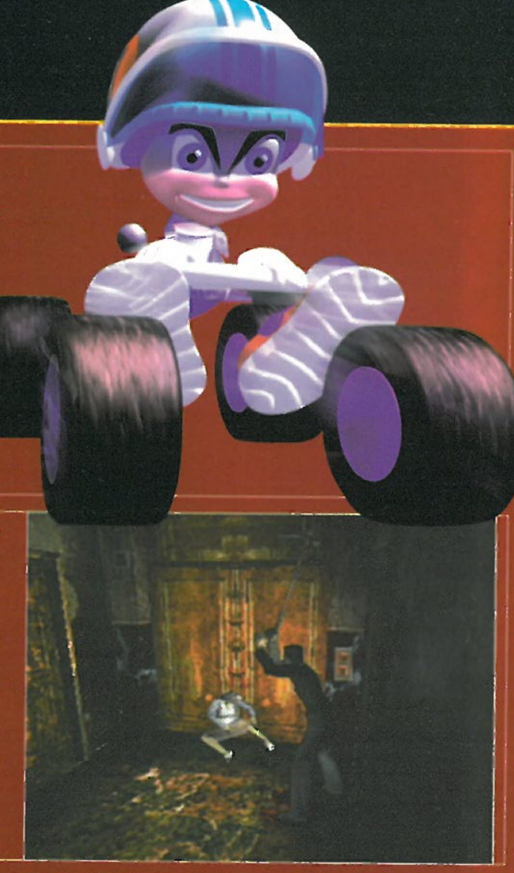
8 Dino Crisis

¿Y qué pasa si esto es el resultado de la unión entre *Parque Jurásico* y *Resident Evil*? Cuando la escamosa descendencia resultante es tan fantástica como ésta, ciertamente, no importa lo más mínimo. En lo que concierne a los mismos dinos, es más una cuestión de *Huir de ellos y luego disparar* que de *Andar junto a...* pero los lagartos de hace 60 millones de años que se muestran aquí son tan atractivos como sus colegas televisivos.

El tema del «lugar desierto poblado por monstruos» no tiene nada de nuevo, y las comparaciones con *Resi* son ineludibles y justificadas (ambos son obra de Shinji Mikami, el rey del horror de supervivencia), pero lo que eleva a este juego frente a los demás es la sensación de ciencia ficción *ciberpunk*, unos ingeniosos puzzles y unos gráficos soberbios. Siendo como es uno de los más populares del año, no debe avergonzarnos decir que si todos los juegos del futuro fueran tan pulcros y entretenidos como éste, seríamos felices. Aunque con unos cuentos T-Rex menos, estaríamos mejor de los nervios...

7 Speed Freaks

Este encantador juego de carreras no podía quedar muy lejos de *Gran Turismo* si lo pusieras en un cohete y lo mandases a Júpiter, pero este diamante casi olvidado (es mejor que *Crash Team Racing*, seguro) está allí arriba junto con *GT* y los otros grandes juegos en el catálogo de los juegos de conducción.
Funcom dejó en la mesa de dibujo los vehículos realistas y creó un juego de carreras con *karts* increíblemente impagable y de aspecto delicioso, que es de lo mejor para PlayStation.
Resulta, por muy distintas razones, excelente tanto en el modo para un jugador como para multijugador (lo cual no siempre es el caso en los juegos de carreras) y, como consecuencia, casi pueden considerarse dos juegos distintos pero igualmente impresionantes. En el modo para un solo jugador, experimentas las tradicionales frustraciones y la determinación para ser el primero, pero en el modo multijugador te ríes de cualquier contratiempo, ya que sabes que en la siguiente ronda, podrás ser como un misil lanzado contra alguien.



6 Silent Hill

Ha habido muchos juegos que hacen que te levantes del asiento o que se te ericen los pelos del cogote gracias a algunos momentos de «silencio y, luego, ¡bum!», pero nunca había aparecido un juego que, durante todo el tiempo, pudiera hacer crecer tu factura de electricidad. La profundamente desestabilizante aventura de Konami casi garantiza que, de noche, debas encender las luces, además de ser el primer juego de supervivencia y horror que es, simplemente, eso, realmente terrorífico. Al mantener una auténtica sensación de temor a lo largo de un tiempo de juego relativamente corto (es, una vez más, el enigma de *Metal Gear*) y, al mismo tiempo, demostrar el valor de un buen guión, el malvado y casi desierto pueblo es, afortunadamente, convincente y lo suficientemente original como para derrotar a una atmósfera helada. Su certificado para mayores de 18 años implicaba que no habría titulares innecesarios en los periódicos, pero cualquiera que haya experimentado este magistral paseo por el lado oscuro no tendrá ninguna duda de por qué el juego fue noticia de portada en el mundo PlayStation.



5 Quake II

¡Oh no! ¡El viejo juego para PC que *de ninguna manera* se podía traer a PlayStation! Sin embargo, habrás notado que el cambio total de percepción de *Quake II* ha sido considerable.
Después de languidecer en el infierno de su desarrollo durante mucho tiempo y de patinar más veces que un pato mareado sobre hielo, la secuela no oficial de *Doom* parecía definitivamente condenada. Entonces, a medida que las ventas crecían imparablemente, la increíble experiencia de un juego explosivo proporcionado por el desarrollador Hammerhead empezó a ser descubierta por los jugadores (muchos de los cuales eran nuevos en el universo *Quake*) y apareció en la mitad del territorio fuera de las listas de éxitos, el reino de los *shoot 'em ups* en 3-D, dirigidos por los malos y gráficamente excelente. El modo Deathmatch para cuatro jugadores es motivo suficiente para invertir en un Multi-Tap, pero está todavía por descubrir cómo consiguieron meter un juego para PC en los 32 bits y los dos MB de memoria de la PlayStation. Sorprendente.

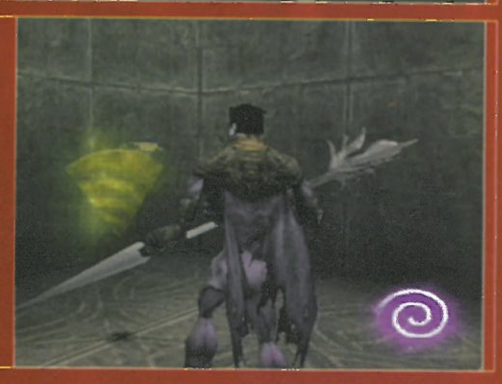


4 Wipeout 3

Fue con él con el que la PlayStation vio la luz por primera vez, y ahora parece que será parte del decorado que la llevará hasta el crepúsculo. Los juegos *Wipeout* han sido uno de los principales instrumentos para transformar la imagen de los juegos y, sin ninguna duda, en los primeros días, hizo encargar innumerables PlayStations a las masas que Sony fue tan amable de atraer. Pero si rascas un poco en la banda sonora y en los gráficos de Designers Republic, todavía encuentras debajo una experiencia de conducción crepitante. Y, de todos ellos, la tercera encarnación es, con mucho, la mejor. Tendrás problemas para encontrar un juego que tenga tan buen aspecto como éste, o uno que te mantenga pegado al sofá mientras negocias los circuitos, vertiginosos y soberbiamente diseñados. No hay grandes saltos en lo que respecta a la innovación, mientras sí los hay en las nuevas armas, pero es más fácil hallar una aguja en un pajar que encontrarle grandes defectos a este juego. No lo han cambiado mucho, pero lo han arreglado bien y adecuadamente.

3 Legacy Of Kain: Soul Reaver

Es bien distinto pasar a ser uno de los *zombies* que vaciar cargadores sobre hordas de no-muertos. También supone un cambio jugar en una aventura en 3-D que no tenga un arsenal y muchas balas como uno de los aspectos más atractivos para su venta. En este aspecto, *Soul Reaver* está en su propio mundo.
Este mundo es Nosgoth, un lugar místico por el que vaga el héroe Raziel, además de resolver puzzles y degollar vampiros como venganza sobre Kane, su perverso hermano. En realidad, el ambiente del juego se extiende a lo largo de dos mundos, ya que Raziel existe tanto en los planos Material como Espectral y (en uno de los muchos y excelentes detalles que sazonan la aventura) puede alternar entre ambos.
Con puzzles originales y difíciles que te sumergen profundamente en este extraño mundo, un aspecto con mucha clase y la esperanza de que, quizá, simpatices con alguien que devora almas, se puede afirmar que esto es material de primera de acción y aventura..



«Que sea tan corto significa que puedes jugarlo fácilmente una y otra vez, consiguiendo cada uno de los objetos especiales y haciéndolo terminar de todas las maneras posibles»

2 Driver

El juego de conducción para la gente a quien normalmente no le gustan los juegos de conducción, y un desafío para aquéllos a quienes sí les atraen. Este juego ha dominado con justicia las listas desde el día en que apareció. Añadiéndole un pegote de historia y sustancia a lo que es un género estándar en el que tú conduces coches, los muchachos de Reflections han creado un auténtico clásico.

Tomando como punto de partida los espectáculos de polis de los setenta y las películas de persecuciones de coches, te pondrás bajo la piel y la chaqueta de cuero de Tanner, un policía en misión encubierta que es conducido hasta un tenebroso mundo donde debe recoger objetos, dejarlos y fugarse mientras intenta infiltrarse en una banda de gángsters. Todos los movimientos y cabriolas que necesites los aprendes en una secuencia de prejuego y, desde ese momento, es cuestión de pisar el acelerador, evitando a John Q Law (los policías son infatigables y sólo piensan en transformar las autopistas en almacenes de coches destrozados).

Algunos periodistas estadounidenses cuando jugaron por primera vez descubrieron, divertidos, que podían navegar sin el mapa, ya que reconocían las calles, tal era la precisión del paisaje. Todos los que han jugado con él desde entonces también se han visto desbordados por la calidad de los gráficos y el placer culpable de sentirse en una película y conducir como un maníaco.

▲ El placer absoluto de quemar neumáticos y girar con el freno de mano hace de Driver un imbatible y travieso juego de conducción.



▲ Además de tener un juego principal que se considera uno de los mejores de la historia, los mini-juegos extra y los tests dan más durabilidad al juego. Cuestión de clase.

1 Metal Gear Solid



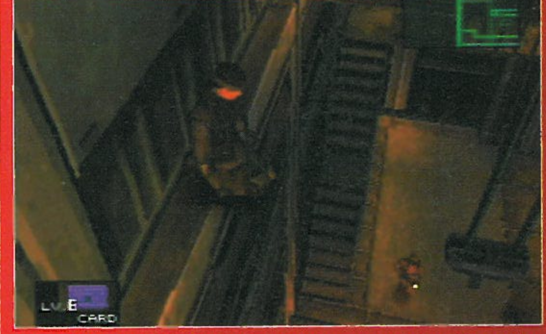
TLa expectación era increíble. Si hubiera llegado empaquetado con un millón de abejas, el zumbido que lo hubiera rodeado no podría haber sido más fuerte. Pero pronto quedó claro que la obra maestra de Hideo Kojima realmente no era como nada que hubiera habido antes. La frase fue reemplazada, a consecuencia de los alaridos provocados por la originalidad, y se cambió completamente la noción de qué es lo que debe ser un buen juego. *Metal Gear Solid*, de todas formas, no es un buen juego. Es excepcional.

Aunque no es perfecto. Las aventuras del agente Solid Snake, (un tipo estruendoso, dedicado a salvar el mundo de los terroristas) se terminan demasiado pronto para algunos jugadores enfadados que se sintieron estafados al terminar el juego en unas horas. Después de haber reflexionado sobre ello, el hecho de que sea tan corto significa que puedes jugarlo fácilmente una y otra vez, consiguiendo cada uno de los objetos especiales y haciéndolo terminar de todas las maneras posibles.

Ningún juego ofrece tantos momentos innovadores. Todo lo relacionado con Psycho Mantis, encontrar la frecuencia de Meryl en la caja del CD, darse cuenta de lo que se debe hacer con la clave PAL y utilizar objetos aparentemente inocentes como ketchup, cigarrillos y cajas de cartón, además de misiles por control remoto, son sólo pequeños ejemplos de lo que ocurre en el juego. Si le añades una acción y unos controles soberbios, la experiencia es absolutamente inolvidable.

Su maestría es que te recuerda que es un juego en el que Revolver Ocelot te dice que pulses Círculo o que mueras cuando seas torturado, sin que dejes de sentir que no estás en realidad intentando salvar el mundo del peligro nuclear.

El trabajo de un auténtico genio. PSP



▲ ¿Uno de los más perfectos ejemplos del entretenimiento interactivo que nunca se hayan creado? Hay poca gente que discrepe de esta afirmación.



Los demás...

¡Eata lista merece nuestra máxima confianza por su brillantez! Cada uno de ellos es un buen amigo nuestro.

11 Anna's Smash Court Tennis
Terriblemente adictivo, es fácil meterse en la magia de los cuatro jugadores.

12 Final Fantasy VIII
No es tan bueno como el *VII*, pero es un destacado juego de rol.

13 Tony Hawk's Skateboarding
Una auténtica sorpresa, y un juego increíblemente soberbio.

14 LMA Manager
Un brillante juego de dirección que todavía estamos esperando por estas tierras.

15 Ridge Racer Type 4
Es un auténtico juego de carreras con clase.

16 Syphon Filter
En el año de las aventuras para un solo hombre, uno de los mejores.

17 Triple Play 2000
Simulador de béisbol terriblemente entretenido, con la brillantez de EA Sports.

18 Crash Team Racing
Agradable aspecto, proporciona grandes carcajadas, pero un poco lento.

19 Ape Escape
Gran juego de plataformas, que ha sido un poco-demasiado Nintendo para algunos.

20 Rollcage
Un vertiginosamente genial *Wipeout* sobre ruedas.

21 Warzone 2100
Incluye un impresionante argumento de estrategia en 3-D.

22 NBA Live 99
Rápida acción de baloncesto para novatos y expertos.

23 Um Jammer Lammy
Demasiado corto, pero ¿quién puede resistirse si es único?

24 Spyro 2
Todavía un poco vacío, aunque delicioso y enorme.

25 V-Rally 2
Gran secuela entregada en forma de completa acción de conducción.

N.11 YA A LA VENTA

¡¡PLAYSTATION 2!!
TENEMOS MAS IMAGENES QUE NADIE, NO TE LO PIERDAS



Especial

PlayStation Power contra Nemesis

Jill sobrevivió a los horrores de *Resident Evil* pero ¿podrá hacerlo otra vez contra Nemesis?

«Varios giros inesperados del argumento garantizan sobresalto e inestabilidad a partes iguales»

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

La tercera —o cuarta, según se mire— terrorífica entrega de la saga de Resident Evil es la mejor de todas. Para obtener información de primera mano sobre este emocionante capítulo hemos hablado con su artífice, el genio creativo de Capcom Shinji Mikami

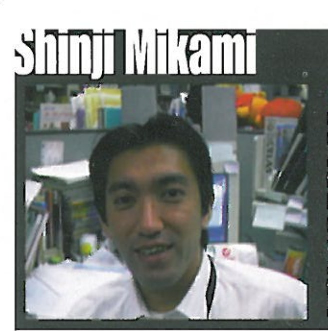
La razón del éxito de estas aventuras en primera persona tiene muy poco que ver con una exploradora de buena figura y gran atractivo, empuñando sus armas semiautomáticas. Antes que Lara Croft saliera a la luz, Jill Valentine y Chris Redfield ya estaban desenmarañando los horrores de Racoon City. Después de un *Director's Cut* y una asombrosa secuela, la serie de aventuras para PlayStation por excelencia se ha consolidado como un clásico de reconocimiento universal. Ahora uno de los pocos ejemplares existentes de *Resident Evil 3: Nemesis* ha llegado a nuestra redacción.

Acción recién salida del horno japonés. Nuestras existencias de vocabulario para calificarlo se agotaron con rapidez y unas horas más tarde, por unanimidad, tomamos una decisión. *Nemesis* es *Resident Evil*, pero no como el que hemos conocido hasta ahora…

La tercera entrega de esta saga multimillonaria —o la cuarta según se mire— es la primera en su género. La acción tiene lugar 24 horas antes que los sucesos de *Resident Evil 2*. El juego no sólo completa la cadena de misteriosos acontecimientos que se han desarrollado en distintos momentos en Racoon City, sino que también enriquece el argumento con sus giros inesperados.

El responsable es Shinji Mikami, el mismo genio creativo que estuvo detrás de los dos juegos anteriores de la serie y del no demasiado diferente *Dino Crisis*. A pesar de su reputación de ser alérgico a las preguntas sobre proyectos que traten de animales, conseguimos que nos hiciera algunas declaraciones. Nos costó bastante trabajo. Sobre todo, cuando llegamos al tema de Nemesis. Nuestra versión del juego sólo nos ofreció una breve visión de la criatura que da nombre al título, pero fue suficiente para comprobar que el enorme enemigo será más que un meritorio adversario.

Shinji Mikami



La mente creativa que está detrás de *Resident Evil 3: Nemesis* es también la que hizo posible las dos primeras aventuras de la serie y el terrorífico *Dino Crisis*.



▲ No sabemos por qué se molestan en hacer ciertas preguntas, aunque suponemos que es porque está bien tener la opción.



▲ La interacción de los personajes siempre ha sido una característica de los juegos *Resident Evil* y éste no es una excepción.

Especial

PlayStation Power contra Nemesis

EN RESUMEN

Nuestra versión de *Resident Evil 3: Nemesis* empezó con la discusión entre Jill Valentine y un hombre que se encierra en una habitación. Jill le deja gritando y parte hacia la comisaría de policía de Racoon City. Por el camino, entra en un bar y se encuentra con un puñado de *zombies* a los que se carga. Al llegar a la comisaría de Racoon City se encuentra con que los *zombies* han saqueado el lugar. Antes de irse, se cuela por la ventana una enorme criatura tras ella. Se gira y echa a correr. La pantalla se oscurece...



▲ Creemos que más adelante te resultará útil.

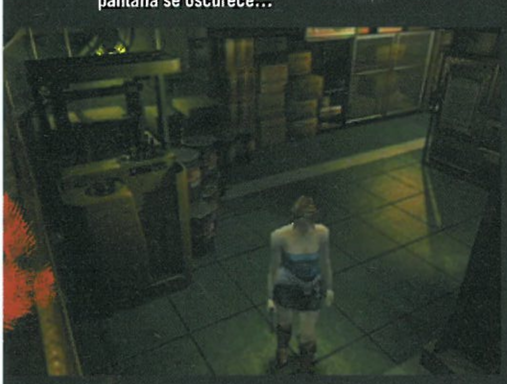


▲ Las primeras escenas son una bonita «bienvenida».



▲ Busca bien entre las ruinas cualquier objeto que pueda ser de utilidad.

◄ Es un armario de llaves, y no estamos del todo en el reino de la fantasía...



▲ Los nuevos ángulos de cámara realzan la tensión.

◄ Jill tiene que registrar con rigor los interiores o más adelante se verá indefensa.



▲ Racoon City de noche no es el mejor sitio para una mujer.



▲ Escucha con atención lo que todos te tienen que decir.



▲ Gráficamente, esta entrega supera con creces a sus predecesoras. Y eso que no eran juegos normales y corrientes.



▲ «¡En guardia, *zombie*!» La rapidez del cambio de la acción a la secuencia de vídeo puede sobresaltar a cualquiera.



▲ Demos gracias que no aparecen los *zombies* para empeorar las cosas.



▼ Ni los impresionantes gráficos de *Dino Crisis* son tan detallados como éstos de *Resident Evil 3: Nemesis*.



▲ Quizá esta puerta acercará un poco más a Jill al desenlace del misterio.



▲ Explorar en *Tomb Raider* puede llegar a ser aburrido debido a la amplitud de sus áreas. Aquí no sucede eso.

▲ Hizo que Jill regresara a este mundo. Tendrás que averiguar cómo.

«Sólo tuvimos una fugaz visión de la criatura... un meritorio adversario»

RESIDENT EVIL 3

▲ Los *zombies* atacan a Jill sin piedad.

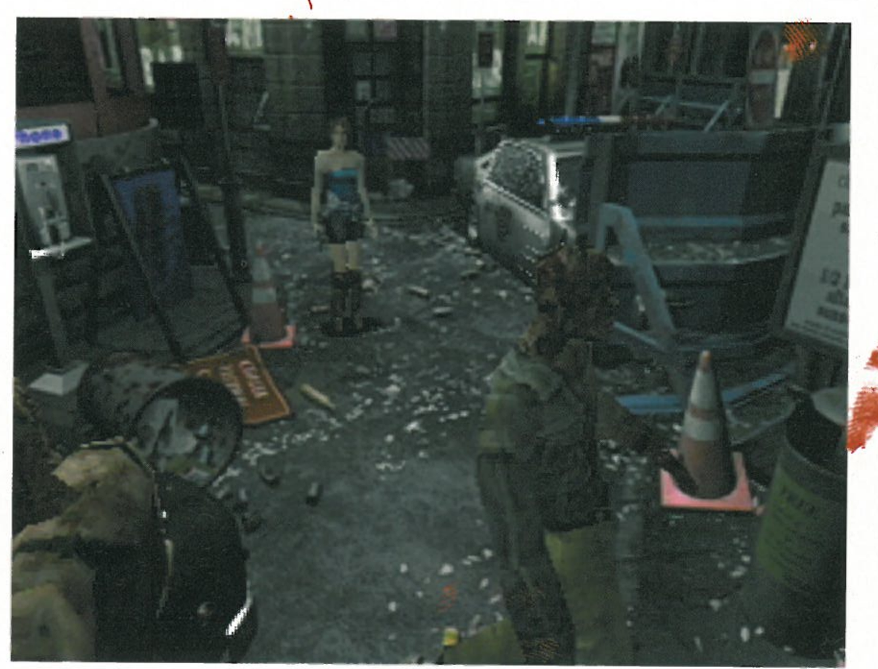
◄ Cada puerta esconde algo nuevo e inquietante. Anda con cuidado.

▲ La entrada posterior (en este caso, del bar) es a menudo la mejor forma de entrar y pasar desapercibido.

▲ Los ángulos de cámara, los fondos y las perspectivas son de primera.

◄ Es una parte vital del kit, usada con el combustible del encendedor para la cuerda.

▲ Nuestra primera visión de Nemesis. Fue tan breve y sorprendente... y desapareció en dos segundos. Soberbio.



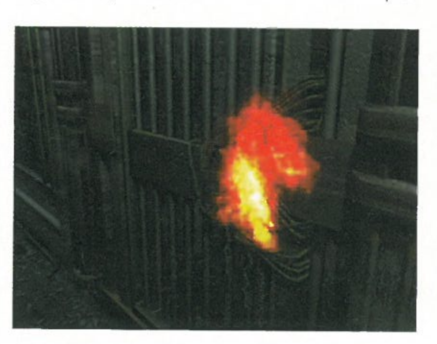
▲ Los diseñadores han invertido muchas horas para asegurarse de que cada pedazo de piel sea lo más convincente posible. No deja de producirnos cierta intranquilidad. Capcom da trabajo a gente escalofriante...

Persecución caliente

«Nemesis —que significa castigo en inglés— te perseguirá durante todo el juego», declara un relajado Mikami en la sede de Capcom en Tokio (Japón). «Sus ventajas sobre tu personaje son una fuerza y una velocidad increíbles. También podrá tomar y arrojar a tu personaje.» No nos quedamos para ver esta última parte y nos largamos cuando apareció el enorme marco de Nemesis.

El «personaje» al que se refería Mikami es Jill Valentine, la heroína del *Resident Evil* original que regresa como eje principal de *Nemesis.* Inicia su nueva aventura con un argumento, intentando convencer a un superviviente de los horrores para que huya con ella. Él se encierra en lo que parece ser un lugar seguro. Pero sus gritos escalofriantes acompañan a Jill hasta que ésta logra salir de ese agujero infernal que hizo que nuestros corazones casi se pararan.

Mikami insistió en este aspecto de suspense escalofriante que caracteriza a los juegos de la serie *Resident Evil* y la han hecho famosa: «Hemos proseguido en la línea del miedo constante a ser acosado y capturado. Esta sensación de miedo ha aumentado con la introducción de Nemesis.»



▲ Oleaginosa, cuerda inflamable y un encendedor. Miramos esos vídeos con la máxima atención.



▲ La salvaje admira su obra pirotécnica antes de proseguir con la matanza de *zombies.*

LOS LIBROS

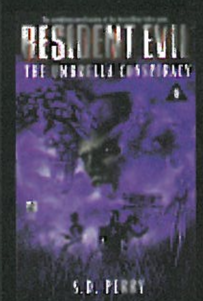
De todas las adaptaciones de videojuegos a libros, no hay ninguna que haya destacado por ser una gran idea. Una excepción a esta norma son las novelas de *Resident Evil*. Un popular cuarteto de libros que cuentan las historias de *Resident Evil 1* y *2* y llevan el argumento a nuevos territorios. Es algo parecido a lo que ha sucedido con las novelas sobre *Star Wars* que ves en las librerías.

Y, por supuesto, este tipo de libros sólo pueden ser escritos por tipos de aspecto joven, con enormes pantalones cortos que se alimentan a base de comidas preparadas e intercambian cromos e «interesantes» páginas Web. En algunos casos puede que sea así, pero no deja de sorprendernos gratamente que el artífice de la saga de Racoon City sea una mujer de 29 años originaria de Portland (Oregon, EE.UU.).

«Mi padre, que también es escritor, me pasó este trabajo y todo empezó a partir de ahí», explica S.D. —Stephani Danelle— Perry. «Hice el guión después de pelearme con todos los juegos un millón de veces.»

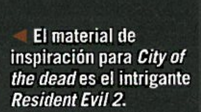
Confiesa ser una amante del género de terror y explica que conoció la franquicia a través de su media naranja: «Compré una PlayStation como regalo de cumpleaños para mi marido y tenía un montón de juegos de combate. Un día me enseñó uno que tenía *zombies*.»

Trabajar en estrecha colaboración con Capcom para garantizar continuidad en la serie es lo más difícil para Perry. El gigante japonés sólo tiene unas pocas reglas básicas, por lo demás ella tiene campo libre para escribir y crear nuevos personajes como Trent, el incansable fumador que aparece sólo en los libros. Sin embargo, es un trabajo que adora y con una sonrisa reconoce que tiene una poderosa razón: «pagan muy bien».

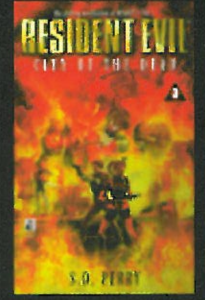


The umbrella conspiracy es una adaptación de la aventura original de *Resident Evil*.

Caliban cove toma los personajes del primer juego y los transporta a un mundo repleto de *zombies*.



El material de inspiración para *City of the dead* es el intrigante *Resident Evil 2*.



En la cuarta aventura, *Underworld*, Leon y Claire se infiltran en un laboratorio secreto de Umbrella.

LOS JUGUETES

La industria trata por igual a los juegos que a las películas, con lo que cada vez hay más personajes que utilizar como materia prima. Laras laminadas y Snake Solids han sido dos de los juguetes más vendidos, tanto en tiendas de juguetes como en establecimientos especializados.

Fabricados en Estados Unidos por Toy Biz, la colección va por la tercera serie en la que se han incorporado algunos de los personajes secundarios de *Resident Evil 2*, como Ada Wong, William Birkin, Serry e incluso Hunk.

Las partidas anteriores incluían a Leon y Claire, que podían comprarse por separado o en lotes, con el Licker y el Policía Zombie respectivamente.



Plástico fantástico (de izquierda a derecha): Claire Redfield, Dr. William Birkin y un Policía Zombie.

LA PELÍCULA

La nube de secretismo que envuelve el desarrollo de la película de *Resident Evil* crece. Como ya se había informado con anterioridad, George Romero está ligado a su producción en calidad de guionista y director desde julio de 1998. Con la fama de Romero como maestro *zombie*, y después de su éxito con su trilogía *La noche de los muertos vivientes*, su participación ha merecido el apoyo unánime de todo el mundo.

En mayo de este año, la prensa norteamericana informó que Romero había abandonado el proyecto a causa de su posible despido por la empresa alemana que impulsaba el proyecto, Constantin Films. Ni el director ni el empresario anterior ha hecho comentario alguno con respecto a esta separación, y Capcom sigue sin hacer declaraciones al respecto.

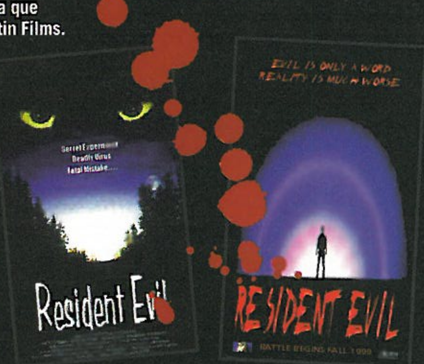
El equipo de *PlayStation Power* te ofrece un resumen para mostrarte la verdad en todo este asunto. Todos nuestros intentos por contactar con Romero fueron rechazados inmediatamente, pero pudimos llegar hasta las oficinas de Constantin en Munich después de recibir un e-mail anónimo cuyo remitente afirmaba haber sido contratado por los alemanes para escribir el guión y luego ser despedido misteriosamente.

En Constantin nadie hizo declaraciones y nos pidieron que enviáramos nuestras preguntas por fax. Después de un par de semanas y varias llamadas telefónicas más, seguíamos sin obtener respuesta. Y la banda sonora que nos prometió el hombre misterioso (en cuya defensa debemos decir que nos dio el número de teléfono correcto) tampoco dio señales de vida.

En *PlayStation Power* seremos los primeros en informar de cualquier noticia si alguien se anima a proporcionar cualquier información al respecto.



Una escena del anuncio de *Resident Evil II* de la televisión japonesa, dirigida por un tal George A. Romero.



El interés generado por el mero proyecto de una película ha sido enorme. Observa estos carteles creados por seguidores de la serie.



El anuncio costó varios millones de dólares y cada céntimo está en la pantalla.



En tan sólo unos segundos, Romero ha podido captar las emociones de la serie.

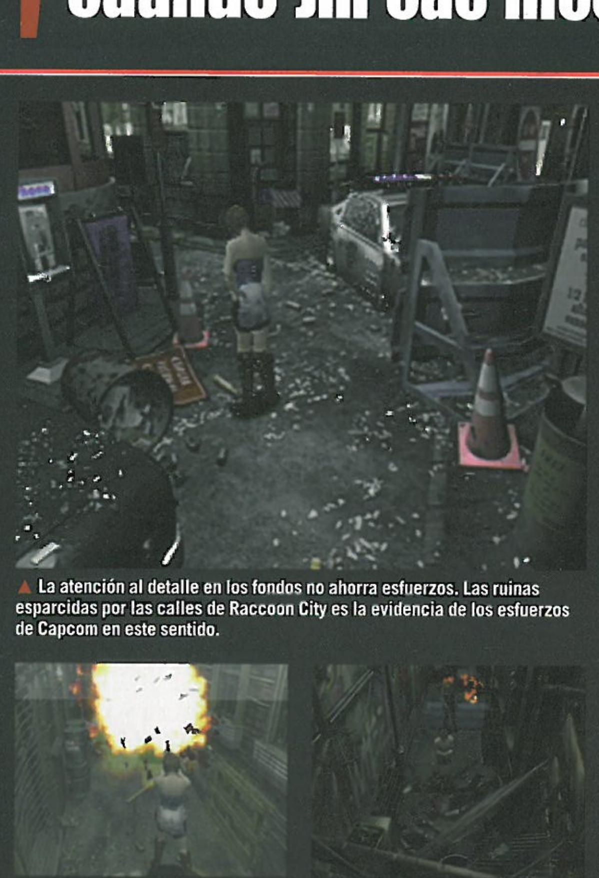


Los papeles de los operativos STARS y los policías de Raccoon City corren a cargo de desconocidos...

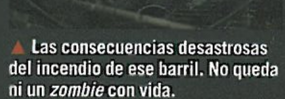


... pero sin duda los directores de la película preferirán contar con un cartel de grandes nombres.

«Un mercenario sudamericano toma el relevo cuando Jill cae inconsciente a medio juego»

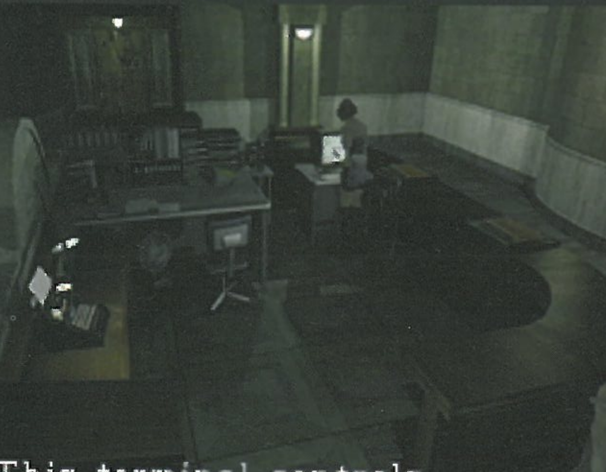


▲ La atención al detalle en los fondos no ahorra esfuerzos. Las ruinas esparcidas por las calles de Raccoon City es la evidencia de los esfuerzos de Capcom en este sentido.



▲ Nuestra parte favorita. Atrás, apunta a ese barril y asa a esos *zombies*.

▲ Las consecuencias desastrosas del incendio de ese barril. No queda ni un *zombie* con vida.



▲ Las terminales de la vieja comisaría de policía. La causa de la ruina de todo jugador de *Resident Evil* puede ser desvelada por algunas de las contraseñas más fáciles de la historia de los videojuegos.



▲ Huir de las atenciones de ese último *zombie* sigue siendo una faena.



▲ El sistema de inventario es muy fácil de usar.

RESIDENT EVIL 3

Temblar de miedo

Otra vez él. A pesar de su reticencia a explicarnos los orígenes e identidad del personaje, las constantes referencias de Mikami a su nueva adición significan que el monstruo al estilo de *Terminator* jugará un papel muy importante en las nuevas aventuras. Pero ello no será a costa de Jill, quien ha visto aumentar su catálogo de movimientos. O del otro personaje principal, un mercenario sudamericano llamado Carlos Oliveira quien toma el relevo cuando Jill queda inconsciente a medio juego y que debe encontrar una «cura» para que ella pueda completar su aventura. «Cuando el jugador reúne ciertas condiciones», explica Mikami, «por ejemplo, cuando está acorralado, el jugador puede tomar acciones para evitar los peligros. Los *zombies* ahora se dedicarán a dar caza a los jugadores escaleras arriba y abajo y son mucho más peligrosos que en los dos juegos anteriores. Se mueven muy rápido». Se ha añadido una función de control para que el jugador pueda efectuar un giro de 180º en un instante y otra para permitir que el jugador derribe y se proteja de los enemigos rodando hacia ellos. Es suficiente para hacerte estremecer.



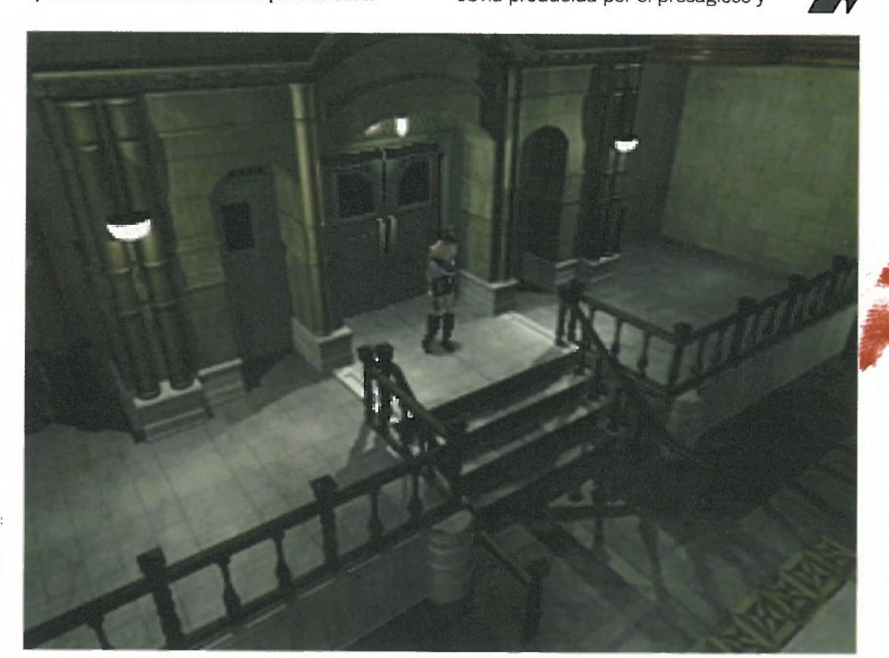
▲ Es la frase que nos deja más intranquilos, frustrados, o ambas cosas a la vez. Pero las llaves están tiradas por ahí.



▲ Muchos juegos se alegrarían de contar con este tipo de detalles. *Nemesis* está repleto de ellos.

Extrañamente familiar

Al jugar con *Nemesis* experimentamos dos tipos de emociones. La primera y más obvia producida por el presagioso y



▲ Regresar a Racoon City —escenario tan importante en *Resident Evil 2*— con Jill, un personaje del primer juego, hace que te percates de la inteligencia con que Mikami y compañía han sabido enlazar los dos juegos anteriores. Excelente.

Especial

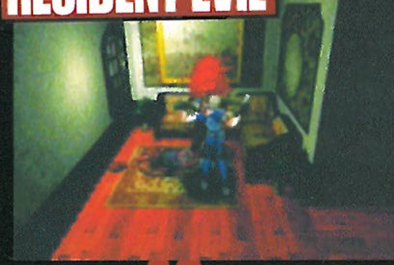
PlayStation Power contra Nemesis

EL UNIVERSO DE RESIDENT EVIL

Como el mismo Mikami dice en lo que podrían ser las declaraciones más modestas del año: «Capcom ha creado una propiedad intelectual muy fuerte.» Se refiere a la forma en que la franquicia de *Resident Evil* se ha dividido en varias direcciones, pero sería difícil y aventurado por parte de Capcom ignorar el potencial de su mejor trabajo. De ahí la aparición de juegos *Resident Evil* en distintos formatos, no exclusivos para PlayStation. Existen las conversiones como la de *Resident Evil 2* para PC. Y con *Nemesis* en nuestra mente es muy fácil olvidarse de los dos primeros juegos. Pero no lo hemos hecho.

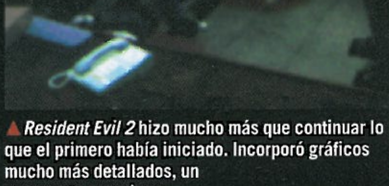
Afortunadamente, no necesitas invertir en ningún otro formato para estar al día.

RESIDENT EVIL



▲ El original, aunque ya no se trata del mejor de todos, es de compra obligada. Cuando *Resident Evil* fue lanzado al mercado no habíamos visto nada parecido. A semejanza del primer álbum de Prodigy, puede que no se trate del mejor que se haya hecho pero es innovador en muchos sentidos.

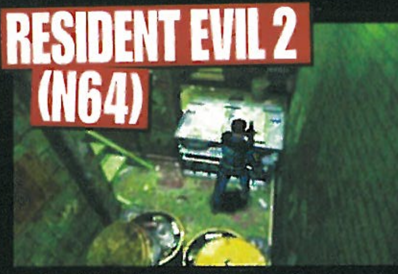
RESIDENT EVIL 2



▲ *Resident Evil 2* hizo mucho más que continuar lo que el primero había iniciado. Incorporó gráficos mucho más detallados, un argumento superior y unos puzzles inmensos. Obtuvo un 97% en 1997, colocándolo en compañía de *GT* y *Tekken 3*. Virtualmente invencible, hasta ahora...

● Claire es leal a PlayStation pero se alegra de recibir los royaltis de Nintendo.

RESIDENT EVIL 2 (N64)



▲ Cuando tu mejor rival elige uno de tus juegos de bandera para adaptarlo a su propio formato, sabes que lo has hecho bien. La única diferencia para los propietarios de una N64 es que pueden ver una serie de nuevas indumentarias. Eso, y una absoluta falta de juegos con los que disfrutar cuando han consumido todas las delicias contenidas en este clásico.

RESIDENT EVIL (GAME BOY)

▲ Es difícil comprimir todos los horrores del primer *Resi* en formato miniatura. Estas imágenes parecen mostrar que alguien ha sido capaz de hacerlo. Por supuesto, sus secuencias de vídeo no serán tantas, pero esos *zombies* de 2 cm. de altura pueden dar más miedo de lo que parece.

EL LEGADO

Tomar prestado. Usar ideas de. Brindar homenaje a. Basado en. En la misma línea de. No importa cómo se describa con palabras, robar es robar y es fácil ver cómo la serie de *Resident Evil* ha sido objeto de hurto.

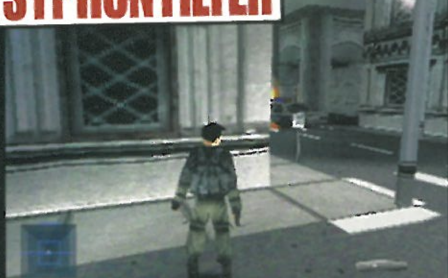
No estamos diciendo que estos cinco juegos sean copias de lo mejor de Capcom, pero cada uno de estos títulos —por muy buenos que sean— deben un poco de gratitud a Jill, Chris, Leon, Claire y al resto de la pandilla.

Tampoco estamos diciendo que sea algo malo. No hay mejor forma de aprender que aprender del mejor, y cualquier fabricante conectado con alguno de estos juegos mentiría si dijera que no han visto un juego de *Resident Evil* en busca de un poco de inspiración.

De hecho, podríamos decir que sin *Resident Evil* el mundo de los juegos no se hallaría en el buen estado de salud que disfruta actualmente. Es lo mismo que rendir tributo a un clásico en toda regla.

● Cybil Bennett es el personaje femenino principal en el clásico del género de terror de Konami *Silent Hill*.

SYPHON FILTER



◄ Renunciar a todo lo sobrenatural por una batalla entre fuerzas especiales y terrorismo, la aventura en 3-D de Sony es un feliz término medio entre las actuaciones de Solid Snake y la acción con puzzles que define a la serie de *Resident Evil*. A pesar de todo, sigue siendo un juego rompedor.

● El rey de los juegos de aventuras para un jugador, Solid Snake.

SILENT HILL

▲ Tomando el factor miedo y lanzándolo a nuevos niveles, el juego de terror de Konami es el primero de su género en hacer que se te ponga la carne de gallina y se te revuelvan las entrañas a medida que se va desarrollando la acción. Menos sobresaltos que en *Resi*, pero mucho más inquietante.

HARD EDGE



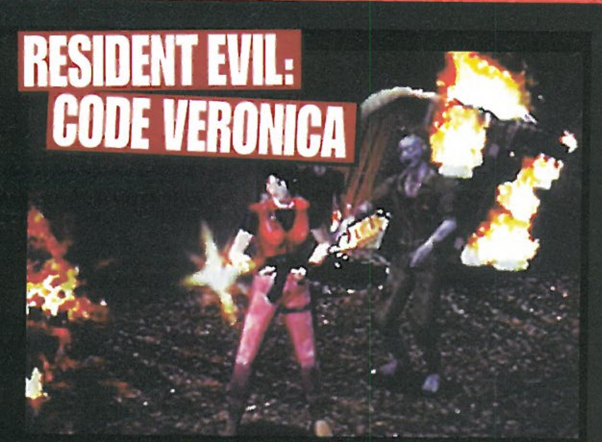
▲ O, si lo prefieres, *Resident Evil Junior*. Si de algún juego puede decirse que «toma prestado en demasía» de la serie de *Resident Evil*, se trata de esta monada de juego de aventuras de Funcom ambientado en un rascacielos. Personajes masculinos y femeninos a quienes puedes cambiar entre sí, una malvada corporación que se dedica a asuntos criminales; dicen que imitar es la mejor forma de adular.

METAL GEAR SOLID

▲ El mejor juego de aventuras para un jugador de todos los tiempos, que no tiene la atmósfera de un juego *Resi*, pero que posee un gran argumento y una calidad difícilmente superable.

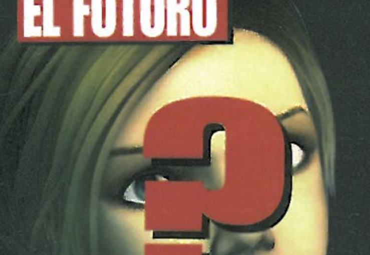
«A Mikami le complacen los objetos corrientes, que ha colocado en el mundo del juego»

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



▲ Repitiendo los murmullos de Mikami, el no tener este juego de Dreamcast no quiere decir que los propietarios de una PlayStation nos estemos perdiendo algo. ¿Significa esto que el juego —en el cual han secuestrado a Claire para llevarla a una isla habitada por *zombies* en busca de Chris— tiene que aparecer en versión para PlayStation?

EL FUTURO



◄ Después de Nemesis, y quizá de *Code: Veronica*, para PlayStation, ¿qué tal algo para PlayStation2? Mikami afirmó que estaba muy impresionado por lo que había visto de la nueva máquina de Sony, pero no confirmó los rumores sobre si se estaba trabajando en una nueva generación de *Resident Evil*. Hagan sus apuestas...

DINO CRISIS

▲ La última creación de Mikami está ambientada en una isla, repleta de monstruos. En resumen, se trata de *Resident Evil* pero con dinosaurios. Los gráficos son asombrosos y el dinamismo de la cámara parece el de Nemesis. Quizá se trate del principio de otra fantástica serie de Capcom. No nos sorprendería...

● **Rick y Regina: drama a partir de lo magnífico...**

RESIDENT EVIL 3



▲ **¿Algún otro juego de terror ha sabido crear una atmósfera tan sombría como *Resident Evil*?**



▲ **El placer de Mikami de crear objetos corrientes con usos extraordinarios significa que nada es una pérdida de tiempo.**

persistente suspense que sólo la serie de *Resident Evil* posee. Y en segundo lugar, la cómoda familiaridad con nuestros nuevos escenarios. A pesar de sus novedades, sigue siendo *Resident Evil* sin tratarse de un defecto. Cuando volvimos a Racoon City fue como volver a casa o como sentarte en tu rincón favorito del bar de la esquina.

Zombies asados



Esta sabia mezcla de lo viejo con lo nuevo colocará a *Resident Evil: Nemesis* junto a los mejores. Tomemos, por ejemplo, la parte en que puedes destrozar a seis *zombies* con una simple ronda de disparos con la pistola estándar. Una vez resuelta la posibilidad de que podíamos hacer retroceder a Jill hasta que los cadáveres vivientes se agrupasen al lado de un depósito de combustible para mandarlos por los aires con un disparo certero, quedó claro que ese uso ingenioso de lo cotidiano y lo extraordinario desplegado en los juegos anteriores se había mantenido en esta nueva entrega.

Aún quedan varios tipos de armas por descubrir, pero a Mikami le complacen más los objetos corrientes que ha colocado en el mundo de los juegos: «no diré cómo o por qué tienen que usarlo los jugadores, pero el objeto más extraño que encontrarán en el juego es el mando a distancia de un televisor y baterías», explica.

Creemos que seguir revelando los maravillosos secretos que esconde este juego sería estropearlo. En cualquier caso, Shinji Mikami no cedió cuando se llegó al tema de jugar más de una vez para sacarle todo el partido al juego —como era el caso con *Resident Evil 2*— o a cualquier otra pregunta formulada.

Misterios

Quizá es como debe ser. Para que *Resident Evil 3: Nemesis* cause el mayor impacto posible, debe estar envuelto en el misterio por el que la serie es tan famosa. Las imágenes son mejores y podemos comprobar que se juega mejor. Mikami *sabe* que es mejor, pero no nos dirá en qué medida lo es. Es un hombre cauteloso y listo. Nos mantiene ahí donde nos quiere tener. Al borde de nuestros asientos. PSP



▲ **Los baúles «inteligentes» que te permiten elegir ítems de cualquier punto van apareciendo a medida que se desarrolla *Nemesis*.**

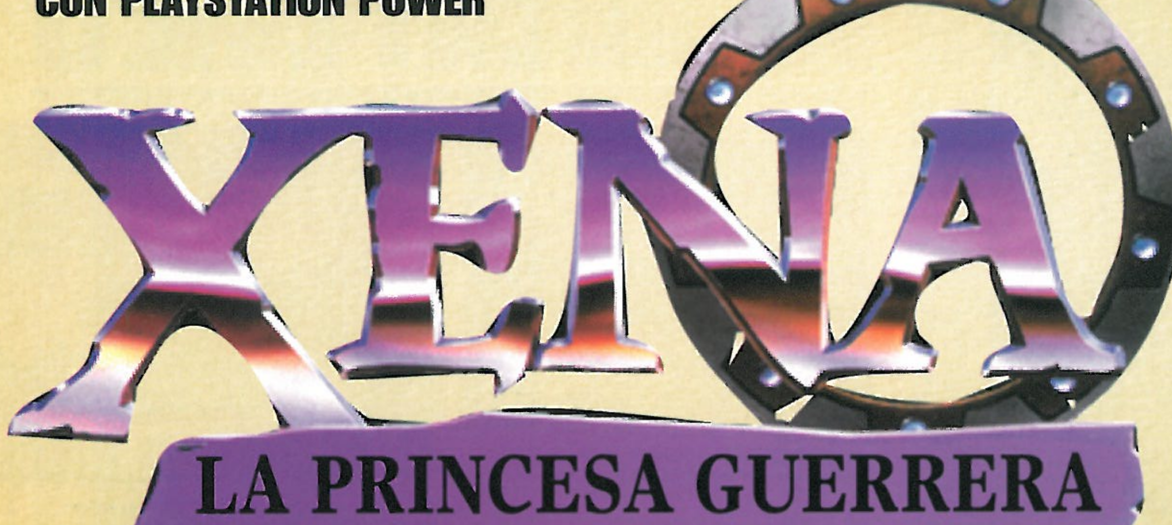


▲ **Los *zombies* han pasado un día sobre el terreno con todas sus cosas dentro de la estación de policía. Eso ya lo habían hecho antes.**

Concurso

CONVIÉRTETE EN UNA GUERRERA CON PLAYSTATION POWER

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS XENA: LA PRINCESA GUERRERA





¿Estás harto de tanto héroe masculino? Sí, ya sabemos que está Lara, pero la pobre estaba muy sola en este mundo de malos malísimos... Pues ha llegado la hora de que te enfundes un traje de guerrera medieval y te dediques a dar mamporros a diestro y siniestro y todo gracias a este juego de aventuras en 3-D. Los chicos de **Electronic Arts** y **PlayStation Power** sortean 15 juegos **Xena: La Princesa Guerrera.** Toma papel y boli, concursa y gana.
Esperamos tu carta con la respuesta acertada antes del día **15 de enero.**





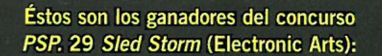












Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 29 Sled Storm* (Electronic Arts):

Rafael Merino Ruiz (Orihuela, Alicante)
Anunciación Díez Rodero (Boñar, León)
Alberto Lerma Martínez (Jaén)
David Ramos Díaz (Madrid)
Francisco Ortiz Freixa (Terrassa, Barcelona)
Jordi Boada Álvarez (Barcelona)
Antonio Villar Preto (Sagunto, Valencia)
José Luis Gómez Mateos (Fuenlabrada, Madrid)
Mª Carmen González Fraile (Soria)
Pepita Deden Campuzano (Barcelona)
Borja Pérez Arrizabalaga (Lekeitio, Bizkaia)
Nacho Suárez (Petín, Orense)
Daniel Rubio Díaz (Castelldefels, Barcelona)
Iván González Rodríguez (Trobajo del Camino, León)
Enrique Sanchís Checa (Mairena del Aljarafe, Sevilla)
Julio Manuel Martínez Fernández (San Juan de Aznalfarache, Sevilla)
Eduardo García Jumilla (Madrid)
David Baltrons Miranda (Mataró, Barcelona)
Daniel Garrido Moreno (Barcelona)
Elisa Mármol Guillén (Morón de la Frontera, Sevilla)

Respuesta correcta: 6 conductores.





Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Recorta por aquí

PSP. 32

Cupón de respuesta

¿Cómo se llama el artilugio que lanza Xena contra los malos?

Respuesta:
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: .... Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *XENA: La princesa guerrera*»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA



ANALIZAMOS...

- ★ LAS 24 HORAS DE LE MANS
- ★ FFVIII
- ★ CHOCOBO RACING
- ★ DEMOLITION RACER
- ★ MIGHTY HITS SPECIAL
- ★ MISSION IMPOSSIBLE
- ★ TINY TANK
- ★ SOUTH PARK
- ★ BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS
- ★ CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
- ★ MAGICAL TETRIS
- ★ TOMB RAIDER IV: TLR
- ★ MEDAL OF HONOR
- ★ MULAN
- ★ KILLER LOOP
- ★ UEFA STRIKER

ADEMÁS...

SORTEAMOS:

- **10 lotes compuestos por un juego completo y una camiseta de *Crash.***
- **lotes compuestos por 4 juegos (*Next Tetris, Pong, Worms Armageddon y Centípede*) o uno de los cinco juegos *Centípede***

¡Con un libro de trucos y 4 pósters de regalo!

CLUB MAX

TARJETA DE SOCIO

CAMISETA DEL CLUB

CONCURSOS...

375 PESETAS

Y CADA MES...

BITS
TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS
MAXIPLAYER
BUZÓN MAX
SECCIÓN PLATINUM
PASATIEMPOS



¡Trucos!

Las **MEJORES** y **MÁS GRANDES** guías

48 FINAL FANTASY VIII



¡Trucos!

Pequeños trucos









¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

LA GUIA DEL PRINCIPIANTE

● Analizado: PSP N.º 29 ● Puntuación: 94%

Final Fantasy VIII

Es lo último en juegos de rol para PlayStation. Ofrece unas 120 horas de jugabilidad y la cantidad de personajes es interminable. Las escenas de vídeo ya son toda una leyenda. Sin embargo, ¿no sabes cómo se juega a este juego? Si esta duda te turba, tranquilo, porque hemos rebajado la curva de aprendizaje con una completísima guía para el primer disco

Si acabas de comprarte un ejemplar de *Final Fantasy VIII*, enhorabuena, porque entre tus manos tienes juego increíble. Ahora piensa, por un momento, en ese montón de discos, y en las más de 100 horas que vas a necesitar para completarlo. Y si no, ponte a temblar ante los peligros que sugieren términos como Enlace, Ataques Límite, Extraer y PS. Al principio *FFVIII* es un título complicadísimo, por lo que hemos pensado que a más de uno no le iría nada mal que le facilitáramos las cosas con esta guía para principiantes en la que se incluye todo lo que uno puede encontrarse en el primer disco. En ella descubrirás una explicación desmigajada hasta el más mínimo detalle de todo lo imprescindible.

Así pues, si tras empaparte bien la guía al completo, sigues atascado, lo más seguro es que seas el tipo más negado para los juegos de rol que hay sobre la faz de la Tierra.

SOCORRO

Enlace
Sin lugar a dudas, estamos ante uno de los aspectos que más cuesta tener por la mano en *Final Fantasy VIII*. El término «Enlazar» se aplica al hecho de colocar una Guardian Force (GF) o una habilidad Mágica a algún miembro de tu equipo. Menos mal que, en cualquier momento de la partida, puedes acceder a unos tutoriales estupendos que te ayudarán. Nosotros te aconsejamos que, para empezar, te lo tomes con calma. El hecho de «Enlazar» una GF y sus habilidades es lo bastante estresante como para que te compliques aún más la vida con Elementos y símbolos como «T Mag-RF».

Guardian Force
La Magia tiene un papel estelar en las secuencias de combate de *Final Fantasy VIII*, y deberás «Enlazar» (lee el apartado anterior) GF antes de que puedas utilizar Magia o las mismísimas GF. Una GF es una especie de ángel de la guardia con musculitos y a la que puedes invocar en cualquier momento de una batalla para disfrutar de una estupenda secuencia animada y, por norma general, de un tremendo palizón a tu rival.

Nivel
A cada momento oirás hablar de los niveles. Cada vez que tu Experiencia alcance cierto grado, como premio tu habilidad aumentará un Nivel más. Esto quiere decir que tu PS (Puntos de Salud) total se incrementa y, además, mejoran tanto tu fuerza como tu habilidad en la batalla.

PS
También conocido como Puntos de Salud. Estos puntos representan tanto a tu constitución como a tu estado de forma en general. Cada vez que resultes herido en una batalla, perderás algunos puntos, y cuando el contador llegue a cero... pues imagina lo que te pasará.
Sin embargo, hay diversos conjuros y pociones que pueden aumentar tus PS. Para cargar a tope los PS de todo tu equipo de una sola vez, no hay nada como pasar una buena temporadita en los hoteles.

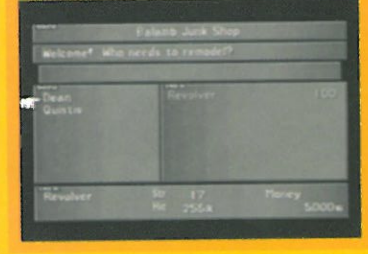
Ataque Límite
Cuando un personaje pierde una cantidad importarte de sus PS en batalla, el Ataque Límite entra en escena. Si hay alguna otra opción destacada cuando escoges tu estilo de combate, puedes introducir el Ataque y lanzarte a una contra devastadora.
Hay una ventaja evidente, y es que lo tienes todo a tu favor para acabar de una vez por todas con alguien, pero también puede pasar que pierdas tu turno tontamente malgastando tus PS con un conjuro de Sanación. Sin embargo, la decisión corre de tu cuenta, aunque, por norma general, vale la pena arriesgarse en cada ocasión.

Puntos de Experiencia
Al final de cada batalla recibes este tipo de puntos: la cantidad dependerá de tu actuación. Cuanto mejor lo hayas hecho, cuantos más golpes hayas conectado, y según lo inteligente que hayas sido con tus conjuros, más Puntos de Experiencia conseguirás.
Pero ¿para qué sirven? Cada Nivel tiene un total de PE y, cuando lo consigues, tu Nivel aumenta y a cambio recibes un nuevo total de PE. En resumidas cuentas, cuantos más Puntos de Experiencia consigas, mejor y más fuerte será tu personaje.

Extraer
Una de la formas más habituales de conseguir conjuros consiste en «Extraerlas» a los enemigos durante los combates. Una de las órdenes que tienes a tu disposición cuando estás «Enlazando» una GF es Extraer, y como mínimo un miembro de tu equipo debería ser capaz de hacerlo. Hay otra forma menos arriesgada gracias a los diversos Puntos de Extracción que hay repartidos por todo el juego. Aparecen enmarcados por unas bandas circulares lilas. De vez en cuando, vale la pena volver por estos puntos una vez visitados, ya que la mayoría de ellos se recargan solos.

ARMAS

Cada miembro de tu equipo (incluido tú mismo), empieza la partida con el arma más sencilla posible. Aunque en un principio va de perlas para tus primeras batallas, deberías buscar el modo de mejorarla para aumentar su poder destructivo lo antes posible. Cuando luches contra los enemigos más débiles, notarás que después de acabar con ellos, suelen soltar todo tipo de objetos tales como Piedras, Pipas o incluso Telas de Araña. Lleva todos estos ítems a una tienda de cosas usadas y podrás cambiarlos por un arma más potente.





COMBATE MORTAL



Deberás enfrentarte en combates a muerte muy a menudo, por lo que deberás dominar su funcionamiento lo antes posible. No te dé reparos practicar una y otra vez en el Mundo Exterior (la primera parte del mapa principal, a las afueras de jardín Balamb), ya que es el lugar ideal para entrenarte y dominar a la perfección todas tus habilidades. Sigue también todos estos consejos:

● Puede que parezca evidente, pero procura Extraer conjuros a los enemigos más débiles y mátalos con los ataques básicos. Contra los enemigos más fuertes y contra los Jefes, olvídate de los ataques básicos (a menos que se trate de un Ataque Límite), y decídete por la Magia y las GF.

● Squall y Seifer cuentan con un ataque extra con sus Espadapistola. Si pulsas R1 cuando las cuchillas están a punto de alcanzar al rival, conseguirás un *bonus* y un 50% de daño extra.

● Ten cuidado con los enemigos que tan sólo utilizan hechizos, ya que puede que te pases la mayor parte del tiempo procurando romperlos. Intenta tener siempre montones de conjuros Dispel (Disipar) y Esuna: la GF Carbuncle (Furúnculo) va de perlas para bloquear la Magia.



¡TRUCO RÁPIDO!

● ***Consigue un coche***
En cuanto dispongas de suficiente dinero, invierte en un coche y en algo de gasolina. Los viajes por el mapa principal pueden ser muy aburridos si no puedes enzarzarte en una pelea a cada paso.

● ***Otra visita***
A veces vale la pena volver a hablar con un personaje con el que ya has charlado antes. Puede que tenga algo más que decir.

● ***No te salgas de las carreteras***
Si quieres olvidarte de las batallas en el Mundo Exterior, aléjate de los campos y de los bosques y no te salgas de las carreteras.

● ***Trucos para hacer acopio de conjuros***
1) Vale la pena volver a un Punto de Extracción que ya has visitado antes, ya que muchos de ellos se recargan.
2) Si tienes paciencia, paséate por el Mundo Exterior durante un rato y lucha contra todo bicho viviente con el que te topes. Es una forma estupenda para aumentar a tope tus Puntos de



ENLAZAR

Enlazar es una de las partes del juego que más te costará dominar, y explicarla en un espacio tan reducido puede que, en lugar de resultar una ayuda, acabe confundiendo a más de uno. De todos modos, vamos allá. En pocas palabras, Enlazar es aplicar una GF (y sus habilidades) a uno de los jugadores. Hasta aquí, todo claro. Ahora viene lo bueno.

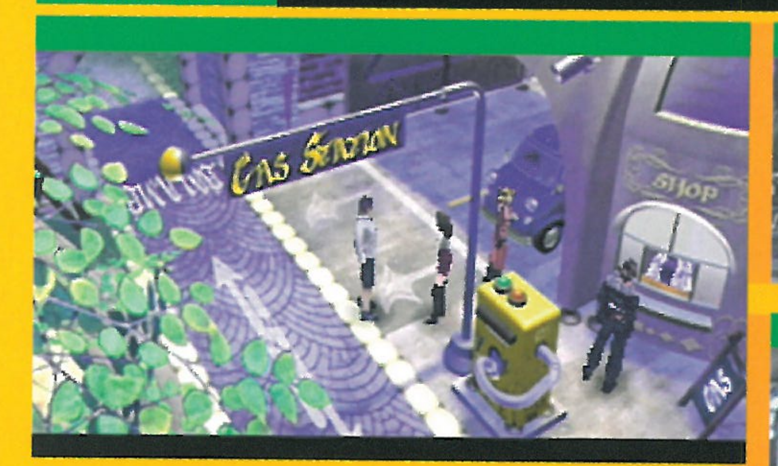


● Procura repartir las habilidades de forma uniforme. Aunque sólo puedes elegir entre cuatro, debes asegurarte que todos los personajes están equilibrados. En nuestra modesta opinión, deberías dotar a todos los personajes de Magia y habilidades GF; no obstante, y por poner un ejemplo, en un equipo de tres, será mejor que dotes a dos personajes de Extraer y al restante de Ítem. Este método es el que mejor nos ha funcionado a nosotros.

● Las habilidades de Perfeccionamiento son las que las GF deberían aprender en primer lugar (o al menos, eso nos parece a nosotros). Cuando lo consigas, puedes utilizarlas para crear conjuros múltiples a partir de los objetos más inútiles, a primera vista.

● Procura no hacerte un lío con el tema de Enlazar. Los tutoriales son algo complejos, pero te explican todo a la perfección y, si la primera vez no te queda claro, siempre puedes acudir de nuevo en cualquier momento de la partida.

CEMENTOS Y LADRILLOS



Explora a conciencia cada uno de los pueblos que visites, ya que todos ofrecen oportunidades excelentes para mejorar a tu equipo. Aquí tienes los edificios principales que no puedes dejar de visitar:

Hoteles
Pasa una noche en uno de los hoteles del Mundo Exterior para recuperar los PS de los miembros de tu equipo y de las GF (también se curarán los personajes afectados por un estatus anormal). Por norma general, en los hoteles encontrarás Puntos para Guardar la partida.

Tiendas
Puedes comprar diversos ítems de recuperación, gasolina, munición y algún que otro libro. También puedes vender los ítems innecesarios que se vayan acumulando en tu inventario.

Tiendas de segunda mano
Se han especializado en el remodelaje de tus armas.

Alquiler de coches
En estos locales, puedes alquilar coches por 3.500 Gil. Te permiten viajar por el Mundo Exterior con mayor rapidez al tiempo que evitas los enfrentamientos con los enemigos. Pero ten en cuenta que, como con los coches de verdad, necesitarás gasolina.

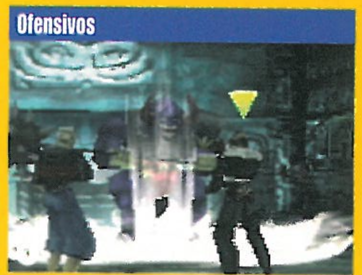
Estaciones de tren
Los trenes son medios de transporte excelentes para desplazarte entre las grandes ciudades. Un billete vale 3.000 Gil.

Tiendas de mascotas
En estas tiendas encontrarás un amplio surtido de ítems para tus GF y números atrasados de Hocicos.

MAGIA

Sin lugar a dudas, la Magia es uno de los aspectos más importantes de *FFVIII*, por lo que vamos a dedicarle un espacio muy amplio. Si sabes una cantidad decente de conjuros y contra quién debes utilizarlos, conseguirás ahorrarte un montón de PS y tu avance por el juego será un poco más fácil. Por todo esto, y por mucho más, aquí tienes una lista de todos los conjuros que encontrarás y necesitarás en el primer disco.


Ofensivos



Ofensivos

Aero
Según el juego: Magia Viento, daña a un enemigo
Según *PlayStation Power*: Se encuentra más o menos a la mitad del primer juego, y puede ser un fuertísimo conjuro de viento, o una barra de chocolate con el corazón tierno
De perlas contra: Cualquier cosa que tenga alas

Ventisca
Según el juego: Magia Hielo, daña a un enemigo
Según *PlayStation Power*: Es el mejor de los dos conjuros de agua
De perlas contra: Cualquier monstruo tipo Fuego



Final Fantasy VIII
Preguntas y respuestas...

Lo que está más claro que el agua, es que la lista de dudas que te van a surgir durante tus primeros días a los mandos de *Final Fantasy VIII* (sobre todo si nunca has jugado a las entregas anteriores de la saga), va a ser más larga que el debate sobre el Estado de la Nación. Pero como en la redacción *PlayStation Power* ya sabíamos que esto iba a suceder, nos hemos anticipado a los acontecimientos y hemos elaborado una lista paralela con todas las respuestas que vas a necesitar.

Siempre pierdo las batallas...
Y qué esperabas, si estás más verde que una lechuga tempranera... El secreto está en la práctica. En lugar de pegar bandazos con la espada a diestro y siniestro, debes conocer bien al enemigo y aprovecharte de sus puntos fuertes y de sus debilidades. Sin embargo, si esto te falla, ve a nuestros artículos sobre Batalla, Magia y Enemigos para que la cosa te resulte más fácil.

Todo ese rollo de Enlazar y los Elementos es demasiado complicado...
En eso estamos de acuerdo. Debería ser más sencillo, pero los juegos de rol se han ganado a pulso su fama de pesadillas y, por desgracia, *FFVIII* no iba a ser menos. Templa los nervios, relájate, y procura no preocuparte. Presta mucha atención a los tutoriales (puedes acceder a ellos siempre que quieras a través del menú principal), y experimenta con todo. Enlazar a una GF es bastante fácil y, por suerte, casi todas sus habilidades se pueden enlazar de forma automática. Inténtalo, hazte un lío y luego, vuelve a probar.

No sé qué debo hacer a continuación. ¡Socorro!
Esto te sucederá cuando lleves 20 minutos vagando por el escenario en busca de algo qué hacer. En *FFVIII* todo sigue un orden, y la cosa tiende a congelarse si te equivocas. Habla con quien te cruces y, si estás en el Mapamundi, saca la brújula con Select y comprueba la dirección hacia la que vas.

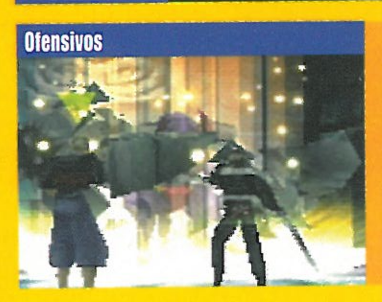
¿Qué es todo ese rollo de la mejora de las armas?
Casi todos los enemigos menores, al morir, dejan un rastro de objetos tales como Piedras Mágicas o Tornillos. Puede que te parezcan del todo inútiles, pero si los llevas a una Tienda de Segunda Mano, el dependiente te las cambiará por una cuchilla, una pistola o algo por el estilo. También debes estar atento a los números de la revista *Mensual de Armas* en busca de toda la información sobre cómo mejorar tus armas.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

MAGIA (CONT.)

Ofensivos





Fuego
Según el juego: Magia Fuego, daña a un enemigo
Según *PlayStation Power*: Otro conjuro de ataque estupendo... si se dan las circunstancias apropiadas
De perlas contra: Aquí tienes una lista estupenda. Pruébalo contra monstruos de tipo hielo, muertos vivientes, criaturas acuáticas y (lo mejor de todo) vegetación.

Trueno
Según el juego: Magia trueno, daña a un enemigo
Según *PlayStation Power*: Un buen conjuro de baja potencia contra cualquier enemigo que odia las rachas de viento
De perlas contra: Casi todos los enemigos, pero sobre todo los acuáticos o mecánicos. Es por la electricidad ¿sabes?

Thunderaga
Según el juego: Magia Trueno, daña a un enemigo
Según *PlayStation Power*: En total, hay tres conjuros Trueno, y éste es el de nivel medio. Muy efectivo contra los enemigos adecuados
De perlas contra: Los mismos que en el apartado anterior.

Aqua
Según el juego: Magia Agua, daña a un enemigo
Según *PlayStation Power*: No es nada potente. Utilízalo tan sólo si no te queda más remedio
De perlas contra: Monstruos tipo Fuego, aunque no funciona contra todos.

Defensivos



Defensivos



Ofensivos



Defensivos

Cura
Según el juego: Recupera PS
Según *PlayStation Power*: Es el conjuro de curación más básico. Lo único que puedes esperar de él es que recupere unos 200 PS. Mejor que nada.

Cura
Según el juego: Recupera PS
Según *PlayStation Power*: Perfecto para superar los dos primeros discos. Recuperarás unos 800 PS, no está nada mal.

Curaga
Según el juego: Recupera PS
Según *PlayStation Power*: Excelente. Por cada conjuro recuperarás 2.000 PS. Será mejor que lo guardes para más adelante.

Disipar
Según el juego: Se deshace de efectos mágicos
Según *PlayStation Power*: Es muy importante. Si un enemigo conjura Flotar, Prisa, Lento, Parar o Reflejo contra ti, éste es el antídoto perfecto.

Drenar
Según el juego: Absorbe PS
Según *PlayStation Power*: Casi, casi, el conjuro perfecto. Además de absorber los PS vitales de los enemigos, te los pasa todos a ti. Estupendo.

Esuna
Según el juego: Quita estatus anormales
Según *PlayStation Power*: Algunos monstruos tan sólo invocan conjuros contra tu equipo, y Esuna va de perlas para quitar Maldición, Locura, Zombie, Sueño, Silencio, Petrificado u Oscuridad.

Vida
Según el juego: Te revive tras un KO
Según *PlayStation Power*: Ya está todo dicho. Invócalo sobre un miembro caído de tu equipo para devolverlo a la vida.

Protección
Según el juego: Reduce los daños Físicos de forma temporal.
Según *PlayStation Power*: Va de perlas para reforzar a un personaje importante durante una batalla, sin embargo, es mejor el Carbuncle (Furúnculo), GF.

Otros

Escaneo
Según el juego: Escanea los PS y las debilidades de los enemigos.
Según *PlayStation Power*: ¿Te preocupa la fuerza de un enemigo? Si invocas este conjuro en su contra, podrás ver sus PS, un pequeño resumen de su personalidad y además (aquí viene lo bueno), sus puntos fuertes y débiles.

Ofensivos



Doble
Según el juego: Utiliza magia de forma sucesiva
Según *PlayStation Power*: Es uno de los mejores. Te permite ejecutar dos conjuros a la vez. Por lo tanto, el truco consiste en encontrar un conjuro que funcione bien y Doblarlo (no te pierdas el conjuro Triple que aparecerá más adelante).

Ceguera
Según el juego: Provoca la Oscuridad
Según *PlayStation Power*: Utiliza este hechizo para rodear a tu rival de la más completa oscuridad. Con un poco de suerte, lo más probable es que falle con sus ataques una y otra vez.

Sueño
Según el juego: Provoca el sueño
Según *PlayStation Power*: Este conjuro hace caer en el más profundo de los sueños a tus víctimas. Sobre la cabeza del infortunado verás aparecer el mensaje «Zzzzzz» y, durante unos cuantos turnos, no será capaz de ejecutar ni un solo ataque.

Silencio
Según el juego: Provoca el Silencio
Según *PlayStation Power*: Terrible. Arranca a tu rival todas sus habilidades para la Magia. Es súper útil contra algunos de los más poderosos enemigos que gustan de la Magia. El silencio es oro, o eso dicen.

Flotar
Según el juego: Flotas
Según *PlayStation Power*: Algunos monstruos tipo Tierra (como los «Hermanos» GF), pueden reaprovisionarse de energía proviniente de la Tierra. Si invocas este hechizo, pones fin a este hecho, y a partir de ese momento empezarán a flotar de forma incontrolable sobre el suelo.

Otros



Otros



Otros



Otros





¡TRUCO RÁPIDO!

...Experiencia y tus Niveles, pero además puedes Extraer montones de conjuros a los enemigos menores si colocas a casi todo tu equipo en Extracción, mientras que el luchador restante se dedica a darles un buen rapapolvo.

● *Problema doble*
Si tienes problemas durante las batallas, saca a relucir los mejores conjuros. Tampoco iría nada mal que utilizaras y reforzaras un conjuro Doble.

● *Perfecciona tus habilidades*
Las habilidades RF (Perfeccionadas) que poseen las GF son unas de las mejores que puedes aprender. Puedes «Enlazarlas» hacia los objetos más vulgares para dar lugar a montones de conjuros.

● *Echarte atrás te costará caro*
Huye de una batalla si crees que no tienes más remedio, pero recuerda que afectará a tu puntuación SeeD general. Tu paga, como ya habrás adivinado, se reducirá de forma más que notable.



QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE

Quezacotl


Shiva


Ifrit


Siren


Las Guardian Forces (GF) sirven para algo más que para reforzarte en las batallas. Para mucho más. Puedes llamar a una cada vez que te metas en problemas, eso es cierto, pero una vez hayas aprendido a dominar el arte de «Enlazar», te darás cuenta que sus poderes son mucho más profundos y demoledores de lo que parecen a primera vista.

Quezacoti
Ataque: Tormenta Trueno
300PS/Nivel 1
Trueno Elemental
Localización: Puedes encontrar a Quezacol en el panel de estudios de Squall, en la clase del jardín de Balamb, al principio del juego. Utiliza el Tutorial y pasará de forma automática a tu inventario.

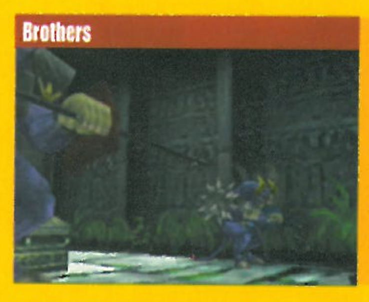
Shiva
Ataque: Polvo de Diamante
298 PS/Nivel 1
Hielo Elemental
Localización: También lo encontrarás en el panel de estudio de la clase del jardín de Balamb.

Ifrit
Ataque: Fuego del Infierno
305 PS/Nivel 1
Fuego Elemental
Localización: Deberás derrotarlo en la Cueva del Fuego antes de que se una a tu equipo.

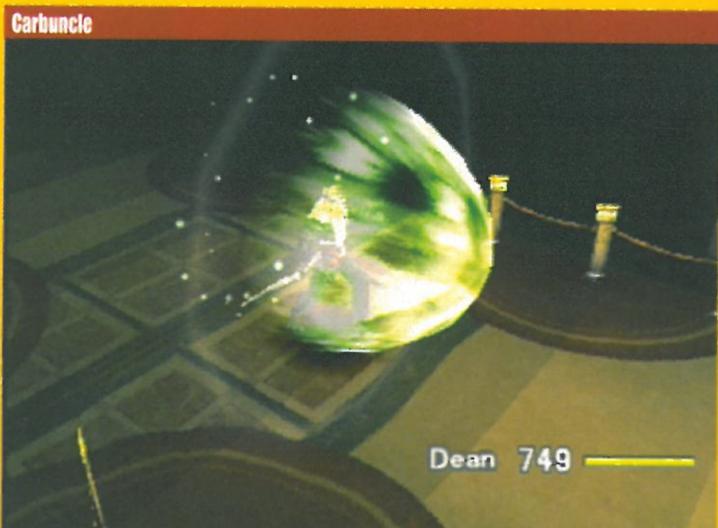
Siren
Ataque: Voz Silenciosa
391 PS/Nivel 3
No Elemental
Localización: Extrae a Sirena durante la pelea con Elvoret en la Torre de Comunicaciones de Dollet.

Brothers
Ataque: Amor Fraternal
670 PS/Nivel 7
Tierra Elemental
Localización: Están en la Tumba del Rey Desconocido. Debes derrotar al primer Hermano (Sagrado) y a continuación derrotar a los Hermanos juntos (Sagrado y Minotauro).

Diablos
Ataque: Mensajero Oscuro
730 PS/Nivel 9
No elemental
Localización: Dentro de la Lámpara Maldita, cuando te la dé el Headmaster Cid.

Brothers


Diablos


Carbuncle


Carbuncle
Ataque: Luz Rubí
1220 PS/Nivel 16

No Elemental (Invoca Reflejo)
Localización: Roba Carbuncle (Furúnculo) en la lucha contra Iguion Boss.



Final Fantasy VIII
Preguntas y respuestas..

Dispongo de ese conjuro fantástico, pero apenas funciona con el siguiente Jefe con el que lo intento...
A enemigos diferentes, estrategias diferentes. Lo que funciona con uno no tiene por qué funcionar con el siguiente. Si quieres más información, ve al apartado de Batalla.

Estoy harto de tener que luchar en el Mapamundi...
Una frase muy habitual. Pero no debes preocuparte, ya que si no te sales de las carreteras o de las vías de tren, no tendrías por qué entrar en batalla.

No puedo superar al jefe (cualquiera de ellos). Es imposible...
No lo es, pero puede que tu Nivel no sea el adecuado. Las batallas son el mejor método, y el más sencillo, para aumentar tu Nivel, así que irrumpe en los campos del Mapa principal y muy pronto te encontrarás con gente que tiene ganas de bronca. Pásate una media hora luchando contra esos debiluchos y te sorprenderás de lo diferente que resulta después luchar contra los Jefes.

Me estoy quedando sin energía. ¿Qué puedo hacer?
A lo largo de todo el juego encontrarás un montón de conjuros Cura, que añaden 200 PS al individuo en cuestión (eso sin mencionar las ventajas añadidas de los conjuros Cura y Curaga), pero sin lugar a dudas, el mejor lugar para recuperarse son los Hoteles. Allí puede descansar todo el equipo y deshacerse de todos los conjuros y maldiciones que lleven encima.

Estoy muerto. ¿Qué puedo hacer?
Si un miembro de tu equipo muere en combate, reza porque alguno de los que queden cuente con «Item» entre sus habilidades elegidas. Si es así, saca una Poción Phoenix para revivirlo. Si no, más te vale que alguien cuente con un conjuro Vida.

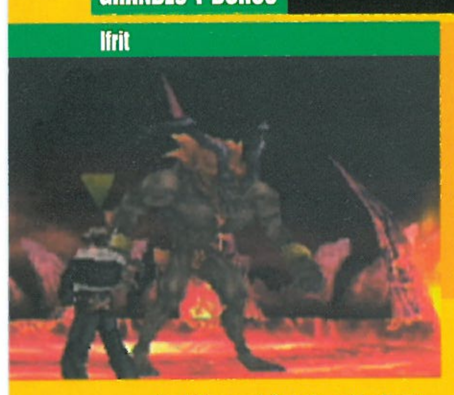
Las conversaciones se alargan demasiado. Empiezo a estar más que harto...
Otra queja muy habitual. Muy pronto te darás cuenta que una parte importante de las 100 horas de jugabilidad que todo el mundo dice que tiene este juego se va en conversaciones que, por desgracia, no te puedes saltar. Lo sentimos mucho, pero nosotros no hemos escrito el juego, así que escribe a los chicos de Square si no puedes sufrirlo por más .

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

GRANDES Y DUROS

Ifrit



Biggs/Wedge/Elvoret



Biggs/Wedge/Elvoret



X-ATM092



Granaldo/Raldo

Diablos

Los Jefes, por definición, están diseñados para hacértelas pasar canutas. Hay un par que son difíciles a más no poder, mientras que el resto son pan comido. Cada uno se basa en un Elemento diferente (Tierra, Fuego, Aire, Agua), y eso debería bastar para proporcionarte una pista de cuáles son sus puntos débiles.

Ifrit
PS: 1.608
Conjuros Extraíbles: Fuego, Cura, Libra
Si ya has padecido en tus carnes unas cuantas peleas antes de llegar a este Jefe, deberías contar ya en tu poder con algunos conjuros Hielo, que es el tipo de magia ideal para enfrentarte al primer Jefe del juego. Cuando lo hayas derrotado (hecho que no te llevará mucho tiempo), se unirá a tu equipo a modo de GF.

Biggs/Wedge/Elvoret
PS: 705/703/2.872
Conjuros Extraíbles: Fuego, Cura, Trueno, Doble, Ventisca, Sirena (GF)
Aunque ninguno de estos Jefes es demasiado poderoso, ten en cuenta que debes enfrentarte a los tres. Para empezar tenemos a Biggs y a Wedge, aunque no deberías preocuparte demasiado, ya que son coser y cantar. Sin embargo, el último Jefe de este trío, el demonio volador Elvoret, ya es otro cantar.
Elvoret es un enemigo volador, por lo que deberías limitarte a los conjuros Ventisca que Robaste a los dos robots. Ah, se nos olvidaba.

Ten mucho cuidado con su conjuro Mist Breath (Soplo de Niebla), ya que puede causar mucho daño si tu equipo flojea en PS.

X-ATM092
PS: 5.580
Conjuros Extraíbles: Fuego, Ventisca, Cura, Protección
Te enfrentas a una pelea extraña, ya que este Jefe aparece justo después de los últimos tres, al fondo de la Torre de Comunicaciones. Aunque no es fuerte en exceso, sí que cuenta con un montón de PS, así que un chico listo, lo primero que haría sería dar media vuelta y salir corriendo a la más mínima oportunidad.
Lo más seguro es que debas enfrentarte a él de nuevo, porque te perseguirá en el descenso por la colina, pero tranqui, que la opción de Escape aparecerá enseguida.

Granaldo/Raldo
PS: 1.538/350
Conjuros Extraíbles: Sueño, Ceguera, Trueno, Protección, Escudo, Fuego

Otra criatura voladora, así que ve desempolvando tus conjuros Ventisca.
Granaldo utiliza a los tres Raldos a modo de bolas para derrumbaros como si vosotros fuérais bolos, así que será mejor que los derrotéis antes de ir a por Granaldo (utiliza GF si lo crees necesario), ya que después de perderlos, quedará indefenso.

Diablos
PS: 8.000
Conjuros Extraíbles: Demi, Cura
Te enfrentas a un duelo muy complicado, así que será mejor que guardes la partida antes de ir a por este Jefe. Ten cuidado con el conjuro Gravijia que utiliza en tu contra, porque puede acabar con el 75% de los niveles de energía de todo tu equipo. Sin embargo, a la hora de atacar, procura Extraer tantos conjuros Demi como te sea posible y, a continuación, cuando ya dispongas de unos cuantos, utiliza el conjuro Doble con cualquiera de tu equipo que sepa manejarlo, y devuélveselos todos. ¡Es lo mejor que puedes hacer!

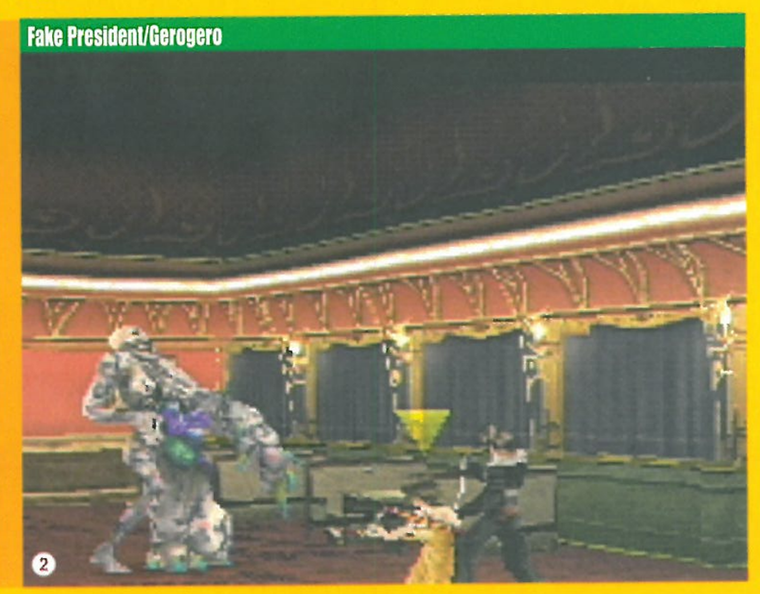
Fake President/Gerogero
PS: 778/3.650
Conjuros Extraíbles: Cura, Esuna, Doble, Ventisca, Zombie
La primera parte de este Jefe, el Fake President, es bastante sencilla, así que no nos entretendremos. El siguiente, Gerogero, ya es harina de otro costal.
Si quieres complicarte la vida, puedes intentar matar a Gerogero con tus poderes mágicos, pero ten cuidado, ya que sus conjuros son de armas tomar. Nosotros te aconsejamos que robes toda la Magia que puedas necesitar y, a continuación, utiliza una Phoenix Down en su contra. Como es un Zombie, el efecto de la poción es inverso, y lo matará al instante. Ojalá todos fueran tan fáciles de matar.

Sacred/Minotaur
PS: 2.468/5.370
Conjuros Extraíbles: Escudo, Protección, Doble, Vida, Ventisca
Al igual que el último Jefe, hay un truco fácil que puede ayudarte. Estos dos Jefes son GF de «Tierra», lo que les otorga la ventaja de ser capaces de realmacenar su energía en cualquier momento de la batalla (siempre y cuando sus pies estén sobre el suelo, claro está).
Sabiendo lo que sabes, acabar con ellos será un juego de niños. Invoca un conjuro Flotar para elevarlos sobre el nivel del suelo, y a continuación lánzales los conjuros Aero y Ventisca para acabar con ellos de una vez.

Fake President/Gerogero



Fake President/Gerogero



Final Fantasy VIII

Preguntas y respuestas..

Seifer parece un tipo con muy mala leche. ¿De qué va su historia?
Desde la intro hasta los momentos finales del juego, Seifer es un malo malísimo. Este personaje, que también blande una Espadapistola, en el mejor de los casos es un oponente terrible. ¿Y en el peor? Ponte a temblar, chaval.

¿Es verdad que algunos Héroes Guardianes funcionan mejor con ciertos personajes?
Por supuesto. A medida que avance el juego, te irás dando cuenta de que algunas GF establecen lealtades con ciertos personajes del juego. Ve al menú GF y verás que hay barras para cada uno de los GF. Al desplazar a los Héroes Guardianes, puedes conseguir emparejar a cada uno con su colega correcto. En este caso, sus habilidades atacantes irán aumentando de la forma correspondiente.

¿Qué es un Punto de Extracción?
En muchas ocasiones te cruzarás con un tramo que reluce en lila. A estos tramos se los conoce como Puntos de Extracción, y desde aquí puedes conseguir conjuros. Al principio del juego, su localización es sencilla, pero cuanto más avances, más difícil te resultará encontrarlos. También debes recordar que muchos de ellos se regeneran, así que si vuelves más adelante, quizá puedas volver a «Extraer» otro hechizo.

Estoy perdidísimo en el Mapamundi. ¿Qué puedo hacer?
Si pulsas Select una vez aparecerá un panorama general del mundo, pero si lo presionas más veces aparecerá un mapa muy grande. Desplaza el puntero por el mapa y, cuando te cruces con un círculo amarillo, te notificarán la ciudad o el complejo con el que has tropezado. A continuación, y ahora viene lo fácil, dirígete (o bien dirige al Jardín, si tienes la suerte de estar volando), hacia ese punto.

Squall es un pelín desgraciado ¿no crees? ¿Por qué?
Pues sí, el pobre no parece tener muy buena estrella. Quizá se deba al exceso de hormonas y testosterona que puebla su cerebro adolescente. Si te sirve de consuelo, al igual que le sucece a la mayoría de jóvenes, el chico mejorará a medida que pase el tiempo y avance el juego. En este caso, debes confiar en nuestra palabra.

¡TRUCO RÁPIDO!

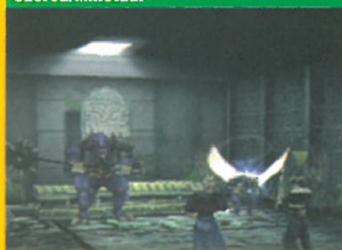
● ***Respeta a tus Guardianes***
Lo creas o no, tus GF tienen su propia personalidad, así que trátalas con cariño y averigua con quién se llevan mejor (ya que cada una quedará prendada de algún miembro del equipo). No es una buena idea «Enlazar» a más de una GF a una persona, ya que suelen ser muy celosas y en esa situación no funcionan tan bien.

● ***No dejes ni una piedra por revolver***
Explora todas las ciudades y jardines que encuentres. Todos ellos incluyen las típicas estancias y construcciones, pero también debes tener en cuenta que en casi todos los escenarios te encontrarás con alguna sorpresa inesperada.

● ***Gasta, guarda y anota***
Compra una tarjeta de memoria decente antes de empezar la partida. Deberías guardar la partida cada vez que puedas, y tampoco iría nada mal que anotaras en un papel tus últimas posiciones (por si acaso, tú ya nos entiendes).

GRANDES Y DUROS (CONT.)

Sacred/Minotaur



Iguion



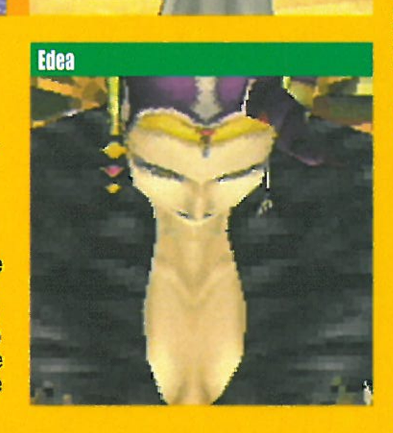
Iguion

Iguion
PS: 1.747
Conjuros Extraíbles: Cura, Esuna, Petrificado, Carbuncle (Furúnculo)
No es muy difícil, pero asegúrate de Extraer la GF Furúnculo, ya que la necesitarás muy pronto. Su peor ataque es el Bufido Magma, que te transforma en una piedra (hay un contador sobre tu cabeza que realiza una cuenta atrás desde 20). Esuna puede pararlo, pero debes ser muy rápido desde el principio.

Seifer
PS: 1.150
Conjuros Extraíbles: Fuego, Cura, Vida
Esta es la primera ocasión en que te enfrentarás con Seifer y, gracias a Dios, todavía es fácil de batir. De momento no necesitarás mucha ayuda, pero hay una cosa que debes tener en cuenta: procura no utilizar demasiados conjuros en su contra, porque los necesitarás para...

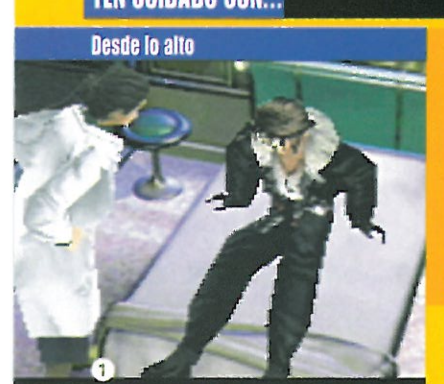
Edea
PS: 7.000
Conjuros Extraíbles: Cura, Disipar, Vida, Doble
Al principio parece fácil pero, al igual que Seifer, deberás enfrentarte a ella más adelante. Si has asignado la GF Furúnculo a algún miembro de tu equipo antes de la pelea, puedes limitarte a utilizarla a intervalos regulares, mientras que el resto del equipo ataca a saco.

Edea



TEN CUIDADO CON...

Desde lo alto



1

Desde lo alto



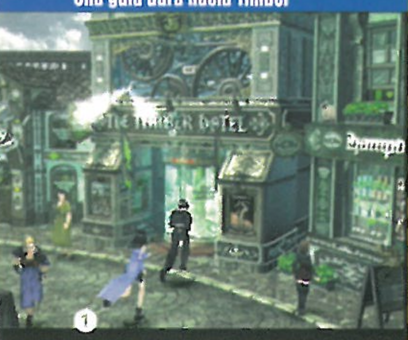
2

Desde lo alto

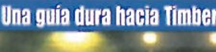
Esta es una guía para principiantes de *Final Fantasy VIII*, y con ella tan sólo pretendemos que acabes el primer disco lo antes posible. Si tenemos esto en cuenta, hemos dejado a un lado el recorrido normal ya que, para ser sinceros, el 90% es tan evidente que nadie necesita que le digan lo que debe hacer. Lo que queremos es ofrecerte la ayuda en los lugares en que realmente la necesites.
A continuación te presentamos los puntos del primer disco en los que es más probable que te quedes atascado. Si tienes algún problema en cualquier otro lugar, deberás confiar en tu sentido común, ya que de momento no podemos hacer nada por ayudarte.

Desde lo alto
Aunque es poco probable que te quedes atascado al principio del juego, hemos pensado que debíamos incluir también algunos consejos, ya que la Cueva de Fuego ofrece algún tramo complicado. Cuando salgas del Jardín, sigue a Quistis hasta el Sudeste (saca el mapa pulsando Select si no comprendes...

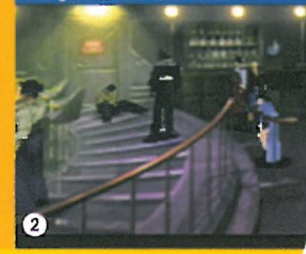
Una guía dura hacia Timber



1



Una guía dura hacia Timber



2



¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

TEN CUIDADO CON... (CONT.)

Ciudad de Delin-El Vigilante



des alguna de las directrices), y a continuación sigue recto hasta llegar a la cueva. Cuando te pregunten, elige 30 minutos (no es poco, ya que deberás enzarzarte en un montón de peleas en este tramo), y avanza a la carrera hasta el final para enfrentarte a Ifrit. Cuando hayas vencido, vuelve a la escuela y prepárate para tu primera misión en Dollet.

Una guía dura hacia Timber

Cuando hayas secuestrado al Presidente, deberás cruzar esta ciudad para dar con la Emisora de Televisión (a la que puedes entrar por una puerta del Pub). Sin embargo, en esta ciudad suceden más cosas, y deberías fisgonear por todas partes para enterarte de todo.
Tendrás muchas oportunidades para jugar a las cartas, y los rivales son pan comido, así que procura jugar con el primero que puedas pulsando Cuadrado. Desde la Estación de Trenes, entra en la Tienda de Mascotas en busca de algunos números de Hocicos (van de perlas para mejorar al perro de Rinoa), y a continuación entra en la ciudad principal. Entra en todas las casas, si te apetece, pero hay dos lugares vitales que debes encontrar.
Owl's Tears es la casa que hay en el límite de la ciudad (al lado de la segunda vía de trenes que encuentres), y aquí puedes recuperar los PS de todo tu equipo si os bebéis el agua. Una vez hecho esto, vuelve atrás y baja por la escalera (la tienes a la derecha del Hotel) hacia el Pub. Dentro del Pub, habla con el borracho que está desplomado en la puerta de atrás y, cuando hable contigo, pregúntale cosas acerca de las Cartas. A continuación, se apartará de tu camino y te permitirá el acceso al camino detrás del bar y a los Estudios de Televisión.

Ciudad de Deling - El Vigilante

Al final, lo que acabarás haciendo, tal y como dijimos al principio, es pegarte media hora vagando sin rumbo por la ciudad de Deling intentando averiguar qué es lo que debes hacer a continuación. En realidad es muy sencillo, siempre y cuando encuentres al Vigilante.
Toma el autobús en el exterior de la Estación de Autobuses y bájate en la primera parada. Dirígete hacia el extremo derecho de la pantalla y descubrirás un camino en medio del cual está el Vigilante. Te dirá que debes dirigirte a la Tumba para recoger un código. Compra el mapa y el indicador de localización que te ofrece y dirígete a la Tumba.

La Tumba

Aunque la Tumba no es demasiado grande, te mantendrá ocupado durante un buen rato. Estudia el mapa y dirígete a la sala que queda a la derecha.
Aquí encontrarás al siguiente Jefe (aunque tan sólo durante un instante). A continuación, dirígete a la sala que hay en la parte superior del mapa.
Cuando hayas llegado verás que hay una cadena que cruza la sala. Ve hacia su derecha y rómpela para liberar el agua. Ahora sigue avanzando y cruza la sala que hay a la izquierda para activar los mandos del puente.
A continuación, dirígete al centro del laberinto y prepárate para enfrentarte a los Jefes (será mejor que primero salgas del laberinto para guardar la partida).

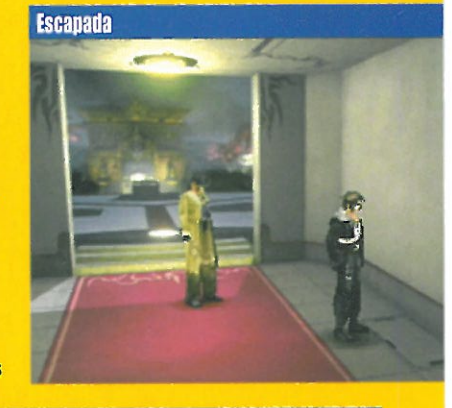
¿Atascado?

¿Estás encerrado en la mansión controlando a Quistis cuando deberías estar fuera preparándote para el asesinato de la Hechicera? No te preocupes, porque estás ante el problema de un puzzle de fácil solución. A la derecha de la puerta hay un tocador repleto de gafas. Toma unas y colócalas en la estatua que hay a su derecha para abrir un pasadizo secreto.
Las cloacas son muy sencillas, aunque debes comprender muy bien el funcionamiento de las ruedas de agua. Muy fácil. Debes saltar por ellas para seguir la dirección en la que se mueven.

Escapada

Después de derrotar a los Jefes de Iguion y de rescatar a Rinoa, puede que estés atascado en la siguiente localización. Sal de la estancia en la que has rescatado a Rinoa y, cuando estés en el pasillo, mira hacia abajo. A tu derecha verás una pequeña trampilla. Al abrirla, darás con el lugar del intento de asesinato. PSP

Escapada



Atascado



La Tumba



2

La Tumba



3

La Tumba

1

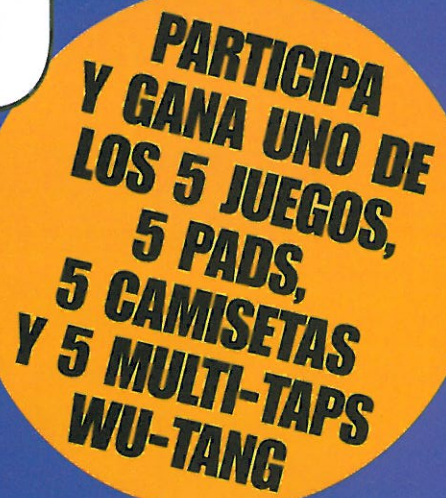
NÚMERO 36 YA A LA VENTA



EN EL CD:

QUAKE II, DINO CRISIS, MGS: SPECIAL MISSIONS, SOUL REAVER, 40 WINKS, ESTO ES FÚTBOL Y MÁS...

Concurso



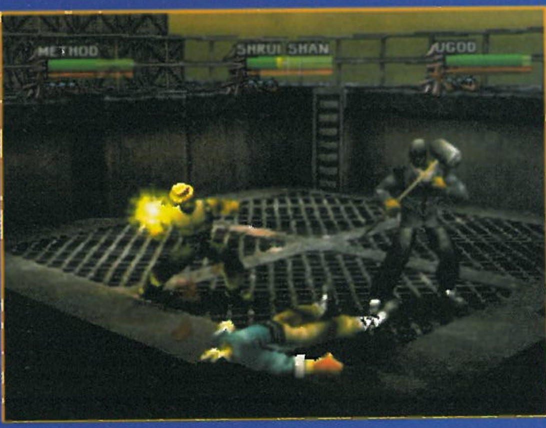
CONVIÉRTETE EN UN LUCHADOR CON PLAYSTATION POWER





¡Vaya músculos! Claro, así ya entendemos que puedas vencer a tus amigos de uno en uno. Prueba con cuatro a la vez, a ver qué tal, tipo listo. ¿Ningún problema? Qué pasa ¿es que tomas muchas espinacas? ¿O es que duermes más de ocho horas diarias? Si has respondido que sí a todas las preguntas **Wu-Tang: Shaolin Style** es tu juego. Y estás de suerte porque los chicos de **Proein** y **PlayStation Power** sortean 5 juegos, 5 Pads, 5 camisetas y 5 Multi-Taps **Wu-Tang**. Toma papel y boli, concursa y gana. Esperamos tu carta con la respuesta acertada antes del día **15 de enero**.







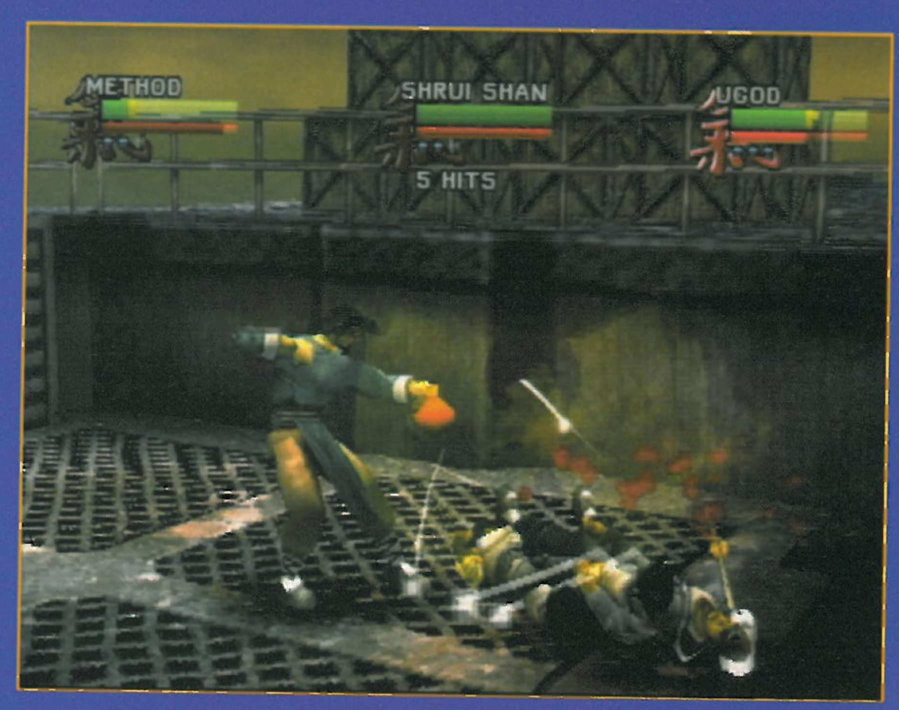


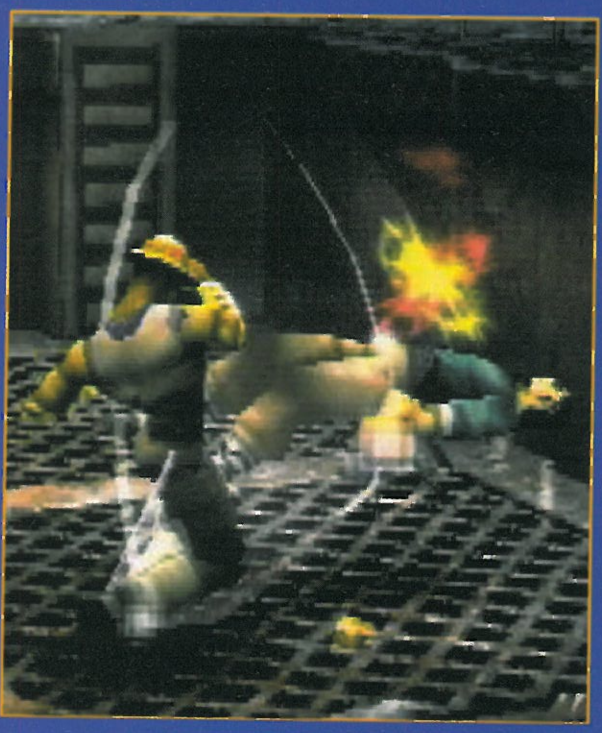


Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 27 GTA London* (Proein):

Óscar Valladares Monzón (Madrid)
Mario Magías Carazo (Granada)
Julián Cordero Martínez (Carborana, Asturias)
Alejandro Balbuena García (Mataró, Barcelona)
Albert Solà Renart (Fontcoberta, Girona)
Jesús José Zapata Zapata (Gavà, Barcelona)
Rubén Suárez Vázquez (A Coruña)
José Luis Gómez Mateos (Fuenlabrada, Madrid)
Eduardo García Jumilla (Madrid)
Ricardo Cerdán San Nicolás (Benaguacil, Valencia)
Álvaro Mazarrón (Sevilla)
Alberto Rubio Aguilar (Madrid)
M. Rosario Carpio Tovar (Alcantarilla, Murcia)
Víctor Casanellas Arranz (Barcelona)
Jordi Ribas Ribas (Ibiza, Baleares)

Respuesta correcta:
Take 2 Interactive.





Recorta por aquí

PSP. 32

Cupón de respuesta

¿Qué tipo de música acompaña al grupo protagonista?

Respuesta:
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: .... Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

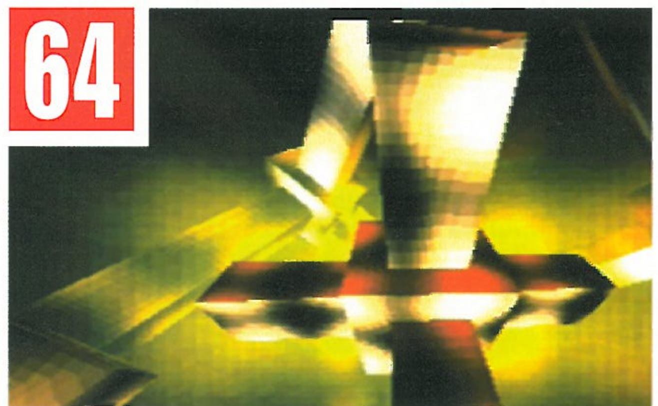
Envía este cupón a la sección «Concurso *Wu Tang*»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

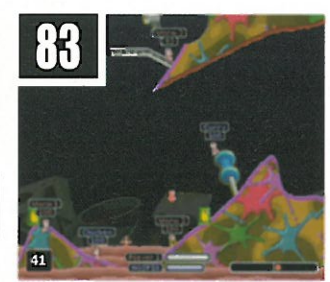
- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation















***PlayStation Power* te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.**



Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Medal of Honor

Disponible: Sí
Precio: 7.990 pesetas

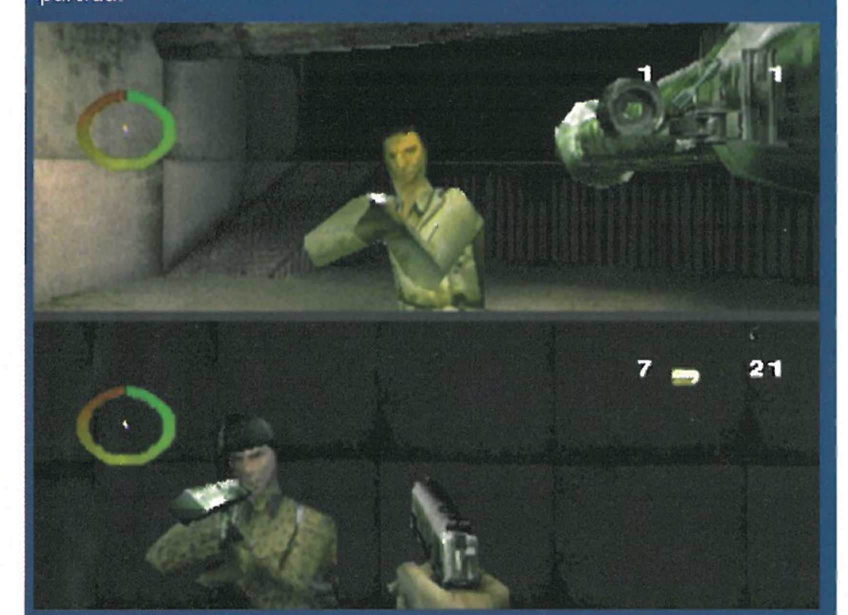
Jugadores: 1-2
Editor: DreamWorks

Fabricante: DreamWorks
Distribuidor: Electronic Arts

Compatible con: Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Pad analógico

Toma una seria determinación

● El modo multijugador te ofrece la posibilidad de elegir el bando en el que quieres luchar. O bien te unes a los americanos o bien participas de las atrocidades nazis. Es una buena manera para calibrar tu grado de tolerancia y respeto hacia los demás, así como una excelente forma de pasar un buen rato disparando contra un colega en la típica pantalla partida.





Por fin un shoot 'em up subjetivo en el que el sigilo es más importante que desparramar vísceras a tu paso

Parece que la factoría DreamWorks, con Steven Spielberg a la cabeza, está obsesionada por la Segunda Gran Guerra. Después de *La lista de Schindler* y *Salvar al soldado Ryan*, a esta fabrica de sueños sólo le faltaba desembarcar con sus obsesiones en la gris de Sony.

Estamos ante un grupo de programadores con mucha experiencia, que cuentan entre sus criaturas con juegos de interesante factura como por ejemplo *Skull Monkeys* y *Pequeños Guerreros*. Pero es, el título que ahora ocupa estas páginas, el que ha dado la campanada.

Sin hacer demasiado ruido, los chicos de DreamWorks han conseguido ofrecernos uno de los más interesantes productos para PlayStation y, si hay justicia en el mundo de las ventas, estamos ante un título que debería convertirse en una de las estrellas de esta Navidad.

Resiste

La historia te sitúa en la piel de un soldado americano (cómo no), llamado Jimmy Paterson, en plena Segunda Guerra Mundial. Este valeroso militar ha quedado incomunicado en medio de las líneas enemigas. Por suerte, una joven de la Resistencia Francesa se pone en contacto contigo, te ayuda y te guía en medio de este marrón. Ella será la encargada de facilitarte


▲ El arsenal del protagonista es inacabable y muy realista.


▲ Algunas situaciones requieren actuaciones drásticas.


▲ Los gráficos no son tan espectaculares como en *Quake II*, pero no están nada mal.


▲ El «amigo» te está apuntando entre las cejas.

toda la información necesaria para realizar las complicadas misiones que te propone el juego.

Estas misiones, divididas en varias fases, te obligarán a destruir un tren —utilizando potentes explosivos—, localizar una base de la resistencia, conseguir un pasaporte, aniquilar a oficiales de la Gestapo y a muchos objetivos más. Como puedes ver, se trata de un juego más cercano al *Golden Eye* de Nintendo 64 que a *Quake II* o *Doom*. La diferencia entre *Medal of Honor* y los demás *shoot 'em ups* creados para PlayStation radica en un planteamiento en el que el sigilo y la inteligencia son más importantes que la velocidad y la acumulación de cadáveres a tu paso. En *Quake II*, el último y mejor mata-mata subjetivo, debes desplazarte de un punto A hasta otro B aniquilando a todo bicho que se mueva. Mientras que *Medal of Honor* te propone una acción en la que cada paso en falso puede pagarse con la vida, los disparos deben ser pocos pero muy certeros y los caminos son infinitos.

Al principio de cada misión, recibirás una extensa información sobre la misma, del mismo modo que, al concluir una fase, tu trabajo será valorado y recibirás unos puntos que se convertirán en galones y que te permitirán desbloquear algunas opciones en el modo multijugador. Estas pantallas transpiran clasicismo por los cuatro costados y su simple visionado ayuda a crear una excelente ambientación (lástima que los textos estén en inglés).

Este apartado, el de la ambientación, es sin duda uno de los mejores y más logrados en este juego. Gráficamente, el título no es tan redondo ni espectacular como *Quake II* pero el ambiente creado es fenomenal. Parece que realmente estés en la Segunda Guerra Mundial y que, los desastres que este brutal enfrentamiento supuso para las ciudades europeas, aparezcan materializados en esta aventura. Muros destruidos, armas de la época, soldados con los uniformes reales, búnquers, perros rastreadores, subterráneos y demás elementos reconocibles en films del género bélico aparecen en el juego creando de esta manera una perfecta y maravillosa sensación de realidad. Todos los detalles parecen estar cuidados al máximo, lo cual no es de extrañar teniendo en cuenta que Steven Spielberg esta detrás de este CD.

Unos enemigos muy inteligentes

La dificultad es, como no podía ser de otra manera, bastante elevada, aunque la línea de progresión está excelentemente escalonada. La extremada inteligencia de los enemigos es uno de los motivos por los cuales te costará acabar con el juego. Tendrás que ir con sumo cuidado y deberás calcular cada paso antes de realizarlo si no quieres acabar con un tiro entre las cejas.

Junto con la aventura para un jugador encontrarás un interesante modo para dos participantes. Una excelente guinda para una de las sorpresas más agradables de los últimos meses.

Medal of Honor, gracias a su detallado diseño y a su complejo pero interesante concepto, ha conseguido colarse entre los mejores del género. No es tan espectacular ni adrenalínico como *Quake II* pero si buscas un *shoot 'em up* en el que la inteligencia sea lo más importante, éste es tu juego. PSP

PlayStation Power

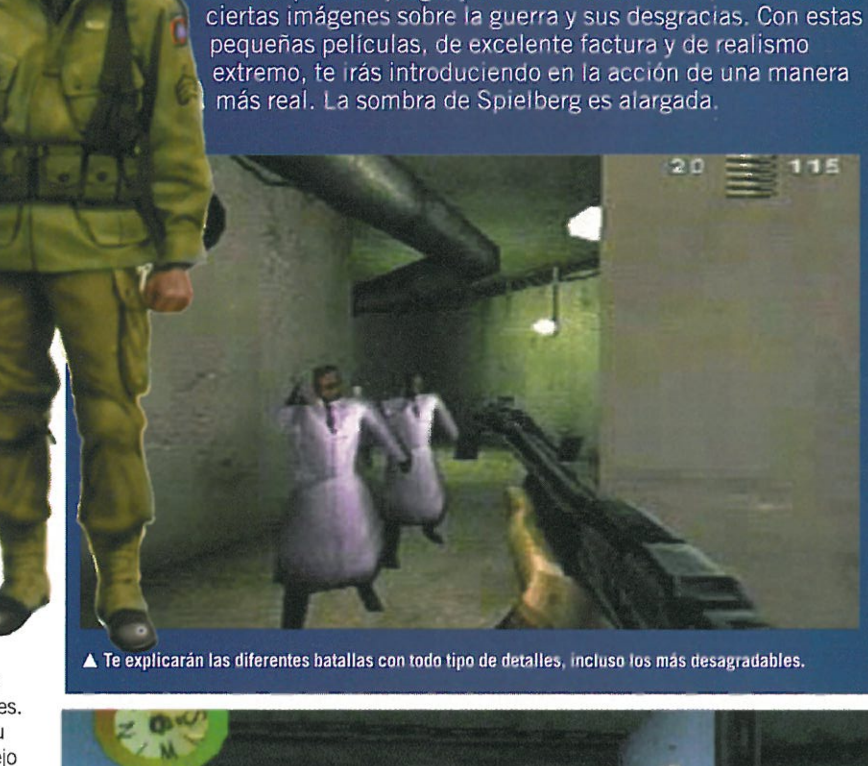
***Medal of Honor* es una de las mayores sorpresas que han caído en nuestras manos en los últimos meses. Su excelente concepto de matar y esconderse o de esconderse y matar, su increíble ambientación y la inteligencia de los enemigos lo convierten en un producto de**

A FAVOR	EN CONTRA
El concepto de juego es excelente	No es excesivamente espectacular
La ambientación te transporta de lleno a la Segunda Gran Guerra	No está traducido
El modo multijugador es muy interesante	
Los enemigos son muy, pero que muy, astutos	
El apartado sonoro, con sus excelentes melodías y sus maravillosos efectos y	

Puntuación 91%

El NODO de la Segunda Gran Guerra

● Al empezar el juego, y antes de cada misión, te facilitarán ciertas imágenes sobre la guerra y sus desgracias. Con estas pequeñas películas, de excelente factura y de realismo extremo, te irás introduciendo en la acción de una manera más real. La sombra de Spielberg es alargada.



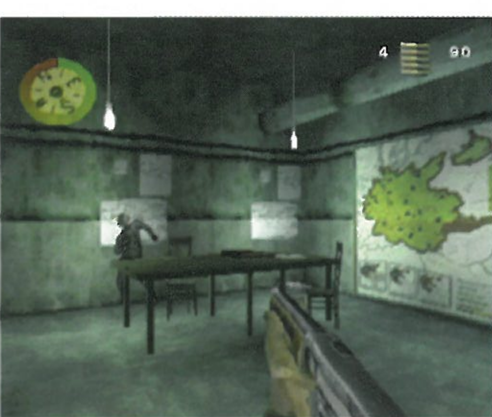
▲ Te explicarán las diferentes batallas con todo tipo de detalles, incluso los más desagradables.



▲ Los soldados no son inocentes y también merecen sucumbir.

Información por un tubo

● Todo lo que quieras saber y más, que concierna a los objetivos de tu misión, aparece plenamente detallado en los informes que te proporciona Manon. Como puedes comprobar estas páginas ayudan a ambientar mejor el juego y a darle un aire más real. Lástima que los textos no estén en español.



► Los mapas y la demás información te ayudarán a acabar cada misión. Lástima que ésta aparezca en inglés.

Una mujer de armas tomar

Xena: La Princesa Guerrera

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

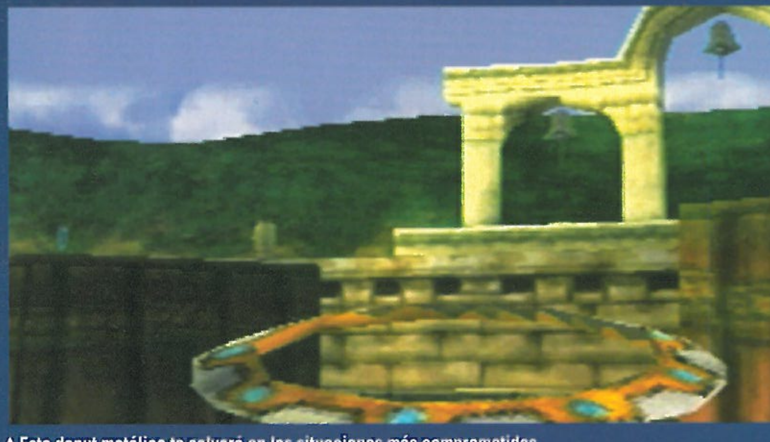
Jugador: **1**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Universal Studios**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Un arma para largas distancias

● El mayor acierto del juego es la posibilidad de utilizar el Chakrán. Esta arma, que ya aparecía en la serie, es una especie de donut metálico cuyos contornos son cortantes y que vuelve hacia ti una vez lanzado. Es ideal para las largas distancias. Te permitirá dirigirlo y modificar su trayectoria para acabar con tus enemigos y su rapidez de movimientos no implicará una menor definición gráfica. Usar esta especie de proyectil de ida y vuelta es una de las experiencias más satisfactorias del juego y te permite revivir algunos momentos estelares de la serie de televisión.



▲Este donut metálico te salvará en las situaciones más comprometidas.



▲ Nada mejor que el Chakrán para liberar a los aldeanos oprimidos.



▲ Gracias al Chakrán podrás cruzar todos los charcos.

Después de mostrar sus poderosos bíceps por televisión, la hercúlea Xena visita nuestra querida consola gris

Quien tenga en mente a aquellas chicas que jugaban con muñecas o emulaban a sus mamás en la cocina vive, claramente, anclado en el pasado. Las niñas de esos días se han convertido en mujeres y responden a nombres como Lara, Chun-Li o Nina Williams. Todas ellas coinciden en el gusto por la aventura, la acción y, en algunos casos, por el disfrute de propinar mamporros. Xena es la última aventurera en sumarse a esta larga lista de heroínas poligonadas.

Hará unos años los chicos de Universal Studios crearon una serie de televisión que tenía como protagonista a Hércules (sí, el de las doce pruebas). En unos cuantos episodios aparecía una malvada amazona llamada Xena. La serie acabó siendo un estrepitoso fracaso y sólo esta curiosa aventurera se salvó de la quema. Los astutos productores de la serie decidieron reconvertir a Xena en una bondadosa y valerosa heroína y permitirle protagonizar su propio culebrón. El éxito se alió con Xena, sus aventuras cruzaron el Atlántico y llegaron hasta nuestro país (hasta hace muy poco esta serie se emitía por las mañanas).

El paso al mundo del entretenimiento electrónico era cuestión de tiempo y Electronic Arts ha demostrado, una vez más, su increíble olfato.

Xena: La Princesa Guerrera se sube al carro de los *beat 'em ups* en *scroll* (al más puro estilo *Fighting Force*) para ofrecernos unas cuantas horas de diversión y acción desenfrenada no apta para cardíacos, pero ideal para la gente a la que le sobra adrenalina. Adereza todo ello con la conveniente dosis de aventura y de plataformas. Pero si esperas machacarte la sesera con inacabables y tediosos puzzles a lo *Tomb Raider* vas mal encaminado. *Xena* es, ante todo, un juego de avanzar a base de peleas y enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

Compañeras inseparables

● Durante gran parte de la aventura nuestra heroína tendrá como objetivo principal salvar a su querida amiga Gabriel. Una vez liberada, esta rubita te acompañará a lo largo de la acción ayudándote en las peleas y repartiendo de lo lindo contra tus enemigos. Su compañía te resultará de gran ayuda; no la dejes de lado.



▲ Gabriel no sabe lo que le espera después de este plácido paseo.



▲ Inseparables en todo momento, como el gordo y el flaco.

El juego está estructurado en misiones. Las tienes de todo tipo, desde abrir alguna compuerta, hasta salvar rehenes, pasando por acabar con enemigos gigantes, liberar a Gabriel (la mejor amiga de la protagonista) y un montón de objetivos más. Todas estas misiones tienen lugar en unos enormes escenarios llenos de magia y mitología, creados en auténticas tres dimensiones.

Nuestra heroína se moverá con total libertad por estos espacios repartiendo leña a diestro y siniestro con su espada. Xena es una especialista en la lucha cuerpo a cuerpo y es capaz de acabar con un montón de enemigos únicamente usando su espada. Pero no te asustes. El arsenal de nuestra protagonista es más extenso, y te permitirá utilizar bastones y magias de todo tipo, además del increíble Chakrán, una arma arrojadiza que ejerce de destructivo *boomerang* y que es, sin lugar a dudas, uno de los mayores aciertos de este CD.

La conversión a consola no podía ser más fidedigna y el espíritu de la serie se ha mantenido intacto. Diversión, acción, variedad y espacios abiertos son, también, características del juego de Universal Studios. Además, se han incluido secuencias animadas, textos y conversaciones en español que redondean todavía más el conjunto.

Pero hay algunas pegas que restan enteros al resultado final. En primer lugar, el control de nuestra protagonista. Xena tiene un montón de posibilidades de ataque pero su control es tan descontrolado que cuando te encuentras enfrascado en una pelea optas únicamente por pulsar repetidamente los botones. Esto te permite acabar con tus enemigos, pero las peleas acaban siendo más una cuestión de pulsaciones por segundo que una muestra de calidad.

Los gráficos son enormes y variados y su realización es más que correcta, pero les falta la solidez de juegos como *Tomb Raider*.

Pese a todo, estamos ante un juego variado, entretenido, lleno de momentos de emoción y que se deja jugar con facilidad. *Xena: La Princesa Guerrera* es, sin lugar a dudas, de lo mejorcito de su género, uno de los más olvidados en PlayStation. El espíritu de la serie se mantiene intacto y el carisma de la protagonista sigue sin ceder terreno. PSP


PlayStation Power

Xena: La Princesa Guerrera es un juego entretenido y variado que será una maravilla para los amantes de la acción. Su realización técnica es notable y su mecánica enamorará a los fans de la descarga de adrenalina. Si te gusta la serie, te encantará el juego.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Es variado e intenso	➖ A los gráficos les falta solidez
➕ Acción por un tubo	➖ El control es algo descontrolado
➕ Los espacios son grandes y completamente tridimensionales	
➕ El Chakrán es un arma fenomenal	

Puntuación 81%

Enemigos mitológicos

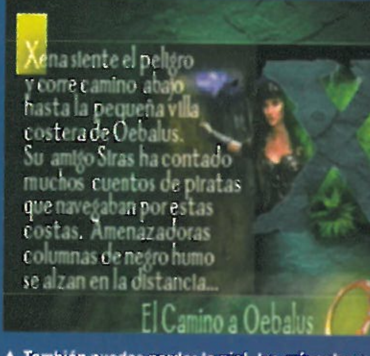
● La mitología está muy presente en el juego, de la misma manera que lo está en la serie de televisión. Un montón de personajes míticos aparecerán ante tus narices: cíclopes, dragones con varias cabezas, minotauros y demás, los cuales mostrarán su cara más salvaje e intentarán acabar contigo.



▲ El lado oscuro tiene esta forma en *Xena*.



▲ Las amazonas, otro mito que aparece en el juego.



▲ También puedes perder la piel, los músculos y los órganos vitales y acabar de esta guisa.



▲ Te presentamos a la exprimidora humana capaz de sacar jugo de cualquier cuerpo.

Music 2000

Disponible: **Sí**
Precio: **7.995 pesetas**

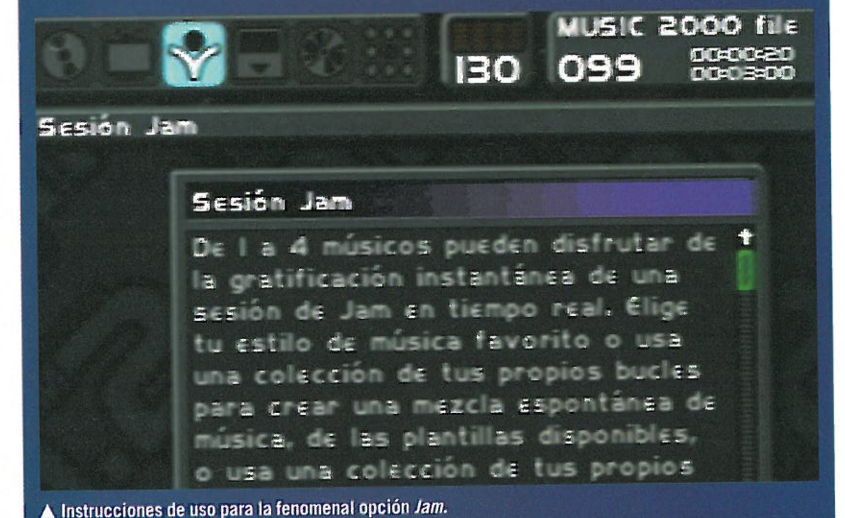
Jugadores: **1-8**
Editor: **Codemasters**

Fabricante: **Codemasters**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Unidos por el ritmo

● La posibilidad de participar en una *jam session* a cuatro bandas es uno de los mayores aciertos de esta segunda entrega. Al empezar esta curiosa sesión podrás escoger el tipo de música con el que quieres participar. Todos los botones emitirán algún sonido y, aunque parezca extraño, deberás acoplarte y entenderte con tus colegas para realizar melodías de lo más complejo. Luego podrás disfrutar de ellas y, quien sabe si llegarás a ser un nuevo Beatle.



▲ Instrucciones de uso para la fenomenal opción *Jam*.

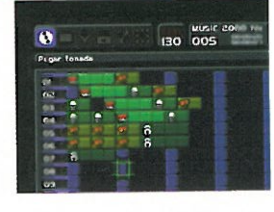


▲ Preparados para la gran fiesta de la música compartida.



▲ Elige la música con la que quieres participar.

◀ Todos los aspectos de las melodías son modificables en este CD.



▶ La inclusión de música *trance* aumenta las posibilidades del juego.

Si Music 2000 hubiera caído en manos de Mozart, el alegre compositor hubiera dejado de lado su querido piano y se hubiera agarrado con fuerza al Pad

Pocas veces un juego ha sido capaz de aunar una singular originalidad con una increíble capacidad para hacer que aquéllos que cayesen en sus redes se sintieran realizados. Codemasters lo logró hace un año, cuando muchos músicos frustrados dieron rienda suelta a su capacidad creadora.

El primer *Music* dejó atónitos a todos los medios especializados. Su increíble sistema de creación de melodías, su facilidad de uso y sus enormes posibilidades, llenaron de tinta, y de buenas puntuaciones, las revistas especializadas.

La cosa era simple. Mediante un sencillo sistema de menús podías crear diferentes músicas utilizando ciertos instrumentos sampleados (pequeños extractos sacados de un instrumento) o melodías creadas por ti mismo. La sencillez con la que podías inventar tus propias canciones, para después grabarlas y ponerte a la altura de los Beethoven o Bach de turno (o puede que a unos peldaños de ellos), nos robó el corazón. Pocos son los juegos que, como *Music*, lograron hacernos sentir como verdaderos creadores. Pocos lo han conseguido, y pocos lo conseguirán de la manera que lo ha hecho *Music 2000*. Una segunda parte que supera con creces a su predecesora pero que sigue manteniendo ese espíritu creador que tanto nos fascinó.

Music 2000 es, básicamente, lo mismo pero los nuevos retoques y la ampliación de samples hacen de él una verdadera orquesta casera en la que las nuevas músicas están plenamente representadas.

Gráficamente el juego ha mejorado bastante. En primer lugar, los menús son más vistosos y los iconos, que representan a los samples, son más variados y específicos. Además, los vídeos con los que puedes acompañar tus propias creaciones musicales ofrecen muchas más posibilidades de edición así como un mayor número de canales (24 para ser más exactos). Esta mejora, aunque sea en una parcela tan poco importante para un juego de estas características, te da una idea del excelente trabajo que han realizado los chicos de Codemasters.

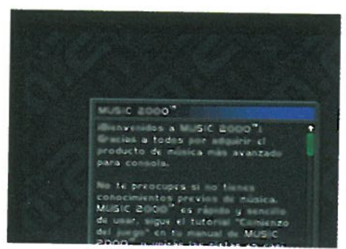
Pero vayamos al grano, es decir, al apartado sonoro. En primer lugar, el cambio de las 16 pistas (en la anterior edición) a las 24 (de la actual) ofrece una mayor posibilidad de juego y un margen más amplio para complementar tus creaciones. Ahora podrás introdu-



▲ La opción de reproductor de CD pondrá imágenes a tus músicos favoritos.

Más claro que el agua

● Puede que al principio te cueste un poco moverte entre tantos menús (sólo si no jugaste con la primera entrega). Pero lo cierto es que una vez controlado este sencillo sistema te moverás como pez en el agua entre *riffs, samples,* géneros y demás elementos del juego. Por si fuera poco, está completamente traducido al español de manera que su comprensión es todavía más sencilla.
Con un poco de paciencia te pondrás a la altura de grupos como Prodigy o Beck. Confía en ti...



▲ Nada más empezar te recibirán en tu propio idioma. Todo un detalle.



▲ Los menús están completamente traducidos al español.

cir 24 sonidos diferentes en un mismo compás (aunque algunos sonidos ocupan más de una pista). El barroquismo y la complejidad de tus temas llegarán a límites inimaginables.

Por otro lado, ha aumentado el número de samples y cada instrumento o género musical ofrece una larga lista de melodías que podrás usar en tus canciones. El rock y la música trance son dos nuevos géneros que aparecen en esta segunda edición. En el caso del rock es digno de mención la inclusión de samples de *riff* de guitarra, los cuales llegan a una elaboración digna del mismísimo B. B. King. Además los hay en gran número y de características muy diversas. Guitarras distorsionadas y *wah wah* —sonido realizado por un pedal para distorsionar— harán que te sientas como si estuvieras en medio de un concierto *heavy.*

Otra de las interesantes novedades introducidas es la posibilidad de extraer pequeños trozos de tus canciones favoritas para luego utilizarlas en las creadas por ti. Esta posibilidad necesita mucha memoria pero convierte a este juego en una fuente inacabable de creación.

Más cosas. *Jam.* ¿Cómo? Esta característica te permitirá participar en una *jam session;* una especie de concierto improvisado donde los participantes se acoplan entre sí inventando diferentes ritmos. Esta opción posibilita la participación de cuatro jugadores (gracias a un Multi-Tap, por supuesto) y es una excelente manera de pasar el rato con unos coleguillas.

Con estas magníficas mejoras y estas fenomenales posibilidades podemos decir que estamos ante una de las experiencias más gratificantes y plenas que puede ofrecer una consola. Un juego que sigue siendo una herramienta fantástica para que los músicos frustrados den rienda suelta a su imaginación y a su afán creador. Un título que lleva la diversión a cotas muy elevadas y que conseguirá que te sientas un poco más realizado. PSP



PlayStation Power

***Music 2000* es una verdadera maravilla. Es capaz de hacer que te sientas realizado gracias a su original y sencillo sistema de creación de canciones. Ningún juego ofrece lo que este estupendo programa de creación musical de Codemasters.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ La posibilidad de participar cuatro jugadores simultáneos en una jam session ➕ Poder «robar» pequeños pedacitos de obras maestras ➕ Las 24 pistas dan mucho juego ➕ Se han incluido un montón de sonidos nuevos ➕ Las guitarras suenan de maravilla ➕ Muchas, y mejores, posibilidades para la creación de vídeos	➖ Puede que no guste a todo el mundo

Puntuación 92%

Tus propios videoclips

● Como ya sucedía en la anterior entrega, se ha incluido la posibilidad de crear un acompañamiento visual para tus creaciones. Este apartado ha sido mejorado con la inclusión de nuevas animaciones y con la posibilidad de usar 24 canales para que la imagen sea más completa. No es lo más importante de este CD pero sí es un excelente complemento para redondear las creaciones.
Si pones un compacto de música, las imágenes acompañarán a tus intérpretes favoritos.

▲ Este es el menú de creación de vídeo.

▲ La psicodelia se apoderará de tu aparato de televisión.

▲ Los cuatro canales te permiten jugar con la imagen.

Análisis

No me espíes que te veo

Rainbow Six

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

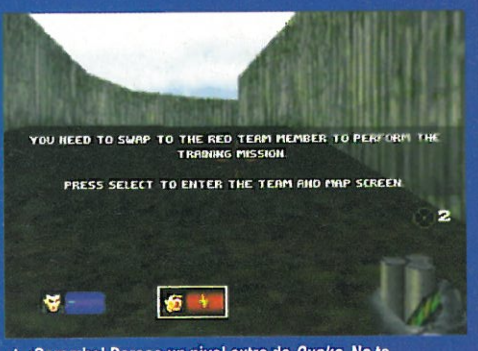
Jugador: **1**
Editor: **Take 2**

Fabricante: **Rebelion**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

La felicidad es un arma tibia

● Armado con un puñado de armas de fuego —los fusiles camuflados y las pistolas son sólo el principio—, te has metido en el primer combate. Pero no todo va a ser coser y cantar. Aquí tienes una parte de tu entrenamiento.



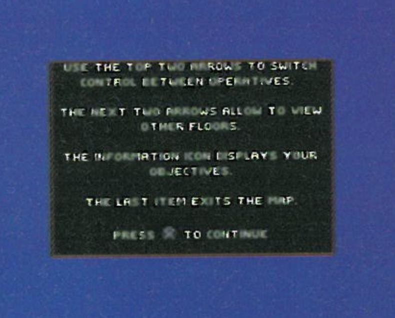
▲ ¡Caramba! Parece un nivel extra de *Quake*. No te preocupes, debes cambiar de personaje.



▲ ¿Quieres hacer un *zoom* para acercar la acción? Entra en el modo Sniper para verlo más de cerca.



▲ Para abrir puertas cerradas, vuela las cerraduras o utiliza este método más tradicional.



▲ Tu individuo habitual está representado en la esquina superior derecha. Dale a la flecha y haz clic sobre la señal. ¡Presto!



▲ De noche todos los gatos son pardos. Parece que todo esté escondido.

¿Entrar en casa por el tragaluz? ¿Estar fuera casi todas las noches dándole a la ametralladora... metiéndote siempre en algún lío?

Todo está listo en el futuro, donde se ha creado una organización secreta —su nombre clave es Rainbow— para luchar contra el crimen a favor del mejor postor. Algo así como *El Equipo A*, pero sin el loco de Murdock o el cachas de M. A. que le tiene pánico a volar. ¿Es otro híbrido *Metal Gear Solid- Syphon Filter*? Pues no.

Rainbow Six es un *sigilo 'em up* basado en una misión con una diferencia extraordinaria. No sólo controlas un agente sino a cuatro de tus colegas al mismo tiempo. Esto hará que en algunos momentos se te salga el corazón cuando tienes que tomar una decisión táctica y aportará, por otra parte, un elemento que faltaba al soso y prudente estándar, es decir, al trabajo en equipo. Son buenas noticias para el género.

Considera el siguiente escenario: en la fachada de la Embajada Británica derribas la puerta a patadas, te cargas a los impresentables que están en el vestíbulo y subes las escaleras quitando de en medio a los malos que las bloquean. ¿Qué hay que hacer ahí? El Presidente está en el segundo piso, con la cabeza metida en una taza de té y unos chicos malos con intenciones todavía peores. Ahora empiezas a darte cuenta de lo que ocurre. Retírate, pon a tu hombre en el tejado para vigilar a través del tragaluz y apunta abajo hacia el hueco de la escalera de modo que cuando llegues a las escaleras, con los agentes número tres y cuatro en la retaguardia, se cargue a



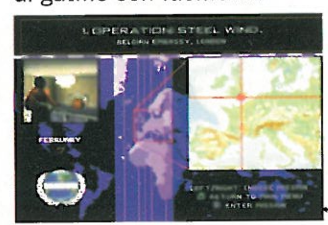
▲ Entrar a hurtadillas es la opción más prudente. Ese es malo. ¡Dispárale!



▲ Para tener el mayor éxito posible, ve a hurtadillas por los rincones sin alertar a los guardias.

Los mejores planes

● Aquí es donde recibes tus instrucciones. No es malo teniendo en cuenta que describe los objetivos de tu misión, aunque resultará algo aburrido para los que le dan al gatillo con facilidad.







▲ Escoge a tus semejantes entre estos sonrientes retratos policiales. ¡Anímate!

◀ Aquí tienes el objetivo actual de la misión. Se parece un poco a nuestra redacción.

▼ ¿Quieres una armadura de combate de doble grosor? Ooh, le va bien. Vístete para el éxito y cómprate lo que necesites en una tienda de armas de alta tecnología.

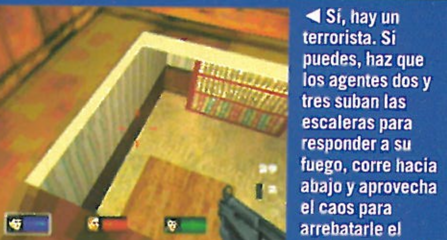


Reúnete con los colegas

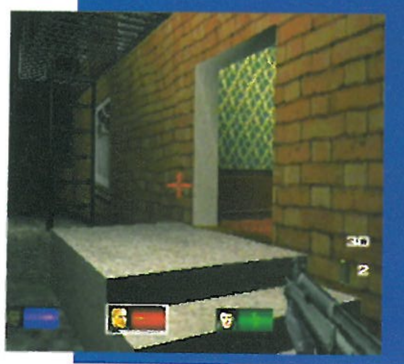
● Así que has conseguido poner a uno de los chicos en el tejado, uno en la escalera de incendios y otro disparando en la entrada principal. Cuando se reúnan habrán matado ya a varios terroristas.



► Ah, la luna de junio. ¿Una copita? Mejor cargarse ese tragaluz.



◄ Sí, hay un terrorista. Si puedes, haz que los agentes dos y tres suban las escaleras para responder a su fuego, corre hacia abajo y aprovecha el caos para arrebatarle el chaleco antibalas.





▲ Noquea a estos tipejos en el vestíbulo. Algunos más se irán amontonando desde la derecha.



► Baja por la escalera de incendios y apoya a tu tipo en el vestíbulo.

los terroristas disparándoles por detrás. Subes al siguiente piso, estilo Rambo, sin apenas un rasguño ni taquicardia alguna.

«Añádele al juego una completa batería de armas de alta tecnología, que no desentonarían en la última película de James Bond y te darás cuenta que en este juego matar por dinero nunca te habrá sentado tan bien»

No sólo escoges cuidadosamente tu equipo entre tipos de aspecto terrorífico, sino que también puedes desplegarlos hacia varios puntos en la entrada del edificio escogido. Decides adónde debe ir cada agente y a medida que la acción transcurre, los vas alternando según creas conveniente. Añádele a esto una más que completa batería de armas de alta tecnología que no desentonarían nada en la última película de James Bond y te darás cuenta que en este juego matar por dinero nunca te habrá sentado tan bien. Para comenzar, escoge entre tres niveles de uniformes, seis rifles y pistolas, explosivos y un kit para colocar bombas. Cuando aparezcan las misiones podrás consultar dos pantallas de instrucciones además de informes de inteligencia.

Tropa de guerra

El cómo has llevado a cabo la misión depende totalmente de ti y ésta es la mayor fuerza de *Rainbow Six*. Puedes escoger entre tener un grupo táctico de asalto con los cuatro disparando en el mismo punto de entrada o desplegar tus efectivos en diferentes puntos estratégicos. Los gráficos pueden parecer un poco rudos pero en cualquier caso se trata de una excelente conversión de PC a PlayStation. Bueno ¿dónde están esas granadas? PSP



Rainbow Six le dará un nuevo sentido a tu vida, gracias al trabajo en equipo y a la planificación de estrategias, que son geniales. Dejará secuelas. Este mensaje se autodestruirá en cinco segundos. Cinco, cuatro...

A FAVOR	EN CONTRA
✚ Juego fluido y fácil tácticamente	⊖ Se bloquea en algunos lugares
✚ Brillante atmósfera con pasos audibles	⊖ Requiere concentración
✚ Mejor que *El Equipo A*	⊖ Se convierte en difícil rápidamente
	⊖ La vesión para PC parece mejor
	⊖ No está M. A.

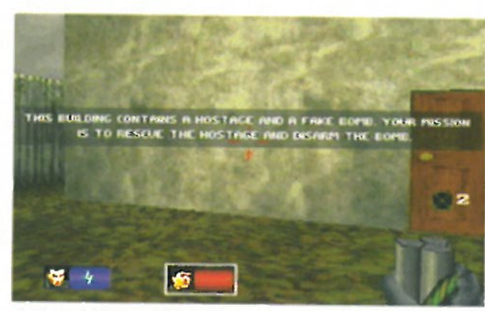
Puntuación  88%



▲ Se parece a Psycho Mantis dando saltos en su calabozo con un antifaz. Hay cosas que no cambian nunca.



▲ Es tan importante elegir las armas y el equipo adecuado como llevar a cabo el combate. Así que escoge con inteligencia.



▲ El modo Entrenamiento (éste realmente sí) es fundamental para que te familiarices con el complejo sistema de control.

Cerremos filas

● De vez en cuando, puedes hacer que todos vayan al asalto en la puerta principal. Es un buen apoyo, pero puntúa poco como iniciativa estratégica.



▲ «Bien, chicos, manos a la obra. ¿A qué esperais?»



▲ «A la de tres. Uno, dos, Oh, ¡vaya! Yo iré primero. ¡Pedazo de cobardes!»



▲ En grupo tienes una ventaja táctica y además dispones del elemento sorpresa.



▲ Cargarse a los terroristas en las escaleras es un momento sumamente placentero.



▲ Al final de la misión, el ordenador vomita todas estas estadísticas, incluido el número de muertos.

Ace Combat 3: Electrosphere

Disponible: **Sí**
Precio: **8.490 pesetas**

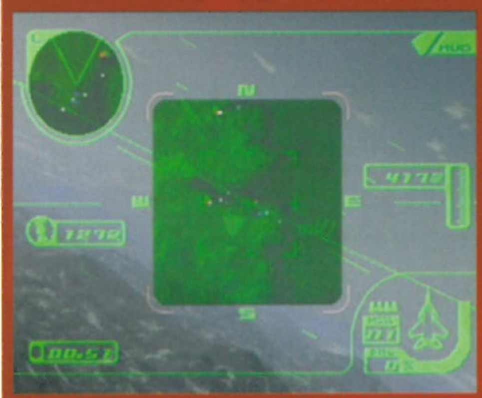
Jugador: **1**
Editor: **Namco**

Fabricante: **Namco**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/NegCon**

¡Diana!

● La guerra moderna no es excesivamente dura. Para matar a un enemigo, sigue simplemente esos cinco pasos y ¡sube la escalera del éxito!



▲ Utiliza tu mapa para localizar el objetivo. Los puntos rojos son enemigos mientras que los puntos azules son tus colegas.



▲ El objetivo está enmarcado en un recuadro rojo que significa que tus misiles están localizados. Prepárate para utilizar este disparador.

▲ Ah, objetivo alcanzado, ahora sólo es cuestión de acercarse. Incrementa la velocidad por la izquierda para entrar en la batería de misiles.



▲ Sacude el disparador y descarga dos de tus 76 misiles.



▲ Y ¡diana! Repite estos pasos en todos los puntos rojos a los que vayas llegando y seguro que te convertirás en un héroe.

Namco te tienta con un tercer episodio de combate aéreo. Fan del arcade de disparos prepárate para el despegue

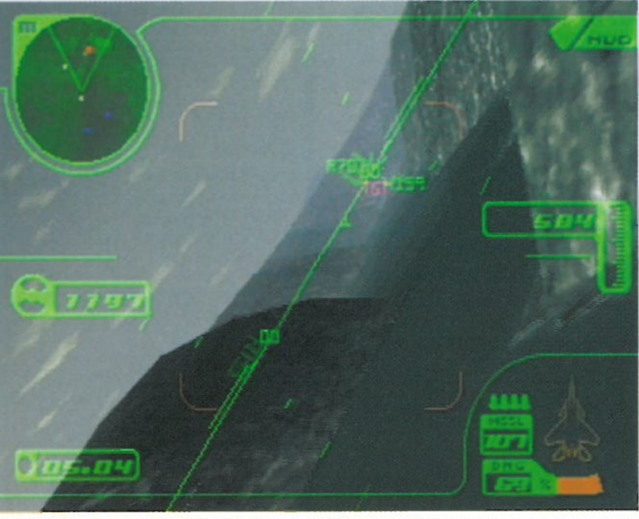
Resulta curioso ver cómo todos los creadores de juegos han tenido a lo largo de la historia la misma visión del futuro: fuerte, solitario y organizado. Mejor será que ya no estés en este planeta para entonces.

En *Ace Combat 3* tú y tus colegas utilizáis grandes aviones de combate y una amplia batería de misiles para silenciar dos organizaciones dominantes: una cuenta con un enorme capital y la otra, con tecnología avanzada. Ambas están destacando bastante en detrimento del interés general.

¿Pero tenemos aquí un combate extra? Bien, Namco le ha hecho un buen *lifting* a esta tercera entrega en cuanto a gráficos y velocidad se refiere, y lo ha conseguido. Las imágenes temblorosas de *Ace Combat 2* han desaparecido para dar paso a un estupendo banquete poligonal, en el que cruzar zumbando el espacio produce una increíble sensación de velocidad.

Tomando el vuelo

Podría parecer complicado, pero basta con echar un vistazo al reflejo de la puesta de sol en el



▲ Utiliza la fuerza, Luke. Oh, disculpa, deberíamos estar pensando en otra cosa. Mira allí, en el ángulo ese. Y no te despistes ¿eh?

Espectáculo de variedades

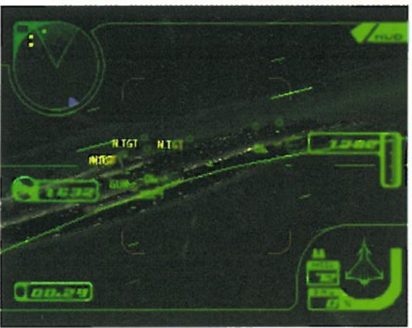
● No se trata solamente de bombardear todo lo que se mueva en el aire, sino que algunas misiones requieren realmente que mantengas el dedo fuera del gatillo, lo cual también contribuye a combatir el aburrimiento.



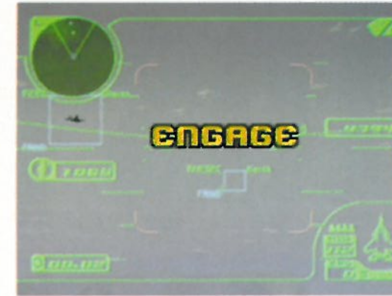
▲ Una persecución a baja altura te tiene zumbando por encima del río intentando no estrellarte y explotar.



▲ Aquí se necesita un aterrizaje con habilidad. Pero puedes hacer trampa y conectar el piloto automático a velocidad de crucero.



▲ Armas a lo lejos, pero no puedes dispararles porque estás en misión fotográfica.



▲ Algunas misiones te involucran para escoltar otros aviones, lo que habitualmente se convierte en un combate.

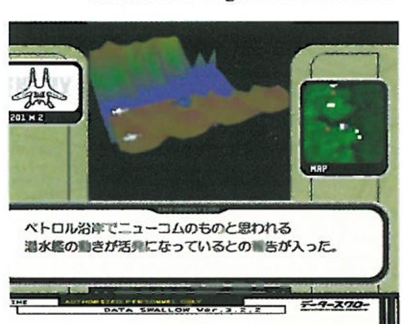
mar para sentir misericordia. Las misiones van desde simples ataques a objetivos terrestres hasta persecuciones por los cañones a baja altura. Conviene que escojas el avión adecuado, teniendo en cuenta que en la mayoría de las misiones habrá combates. Los aviones se dividen en tres categorías: ligeros, medios y grandes. Se puede prever que los aviones ligeros pueden recibir bastantes castañas y los grandes son menos rápidos pero pueden hacer más disparos antes de ser abatidos.

Para evitar que *Ace Combat 3* sea simplemente una versión de *usar y tirar* a pesar de mejorar su aspecto, Namco ha añadido varios elementos ingeniosos al argumento. Aunque ligeramente disfrazada, que es como van los *shoot 'em ups* arcade, la trama es bastante importante. Tu misión, como tal, no puede fracasar al menos que te maten, pero si las cosas no salen redondas la historia toma otros derroteros. En determinados puntos clave, deberás decidir con quién y para quién vas a trabajar a medida que tus pilotos se dividen.

Pasar a la acción

Esta trama no lineal garantiza que las cosas no degeneren demasiado pronto en un combate. Las misiones especiales no de combate, como el reabastecimiento de combustible en pleno vuelo y las sesiones fotográficas, sirven para completar la acción.

Aunque hagamos un esfuerzo de imaginación, no es un simulador de vuelo, pero en cualquier caso, la combinación de los impresionantes gráficos, el estilo animado atractivo y la original música tecno consiguen hacer de *Ace Combat 3* un *shoot 'em up* arcade de máxima calidad. PSP



▲ Las instrucciones de la misión, como debería ser. Sin embargo, las cosas nunca ocurren según lo planeado.



▲ Es el momento de escoger tu arma de destrucción masiva, ya sea actual o del futuro.



PlayStation Power

Verlo es maravilloso y es interesante jugar debido a la variedad de misiones y a los derroteros de la historia que siempre cambian. Los fans de los shoot 'em up arcade no deberían buscar nada más.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Gráficos vertiginosos	⊖ Cantidad ridícula de misiles
⊕ Variedad de tipos de misión	⊖ Música rara
⊕ Dispones de muchos aviones diferentes	⊖ Los pilotos colegas son unos pelotas
⊕ Buena utilización del Pad analógico	

Puntuación 87%

Elemento de conversación

● Las secuencias de vídeo y el diálogo ayudan a dividir la acción y a adelantar el argumento. El resultado de esto es un pequeño elemento de juego de rol que añade otra dimensión a *Ace Combat 3*. No es solamente un festival de misiles.



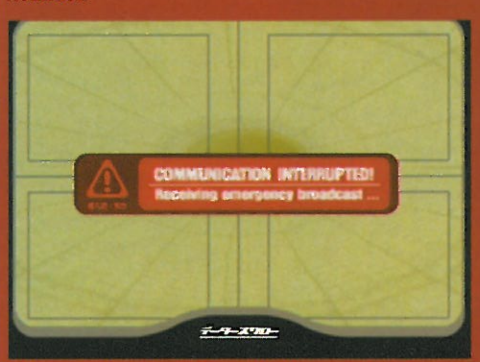
▲ La influencia de la especialmente atractiva *manga* es clara en las animaciones de los personajes de rol.



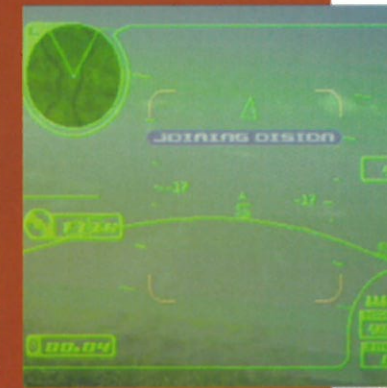
▲ Una misión problemática se complica más adelante con la súbita llegada de un equipo de exhibición de paracaídas.

El argumento se complica

● El argumento múltiple se ve directamente afectado por el resultado de todas las misiones que intentas. Otras decisiones, como salir corriendo con un desertor, también determinarán cómo será tu próxima misión.



▲ De un modo similar al *Batmóvil* si tuvieras suficiente suerte como para tener uno, te pasarían directamente las llamadas de emergencia.



▲ Tendrás que escoger tus amigos cuando sigan su propio camino.



▲ Los aliados dan consejos o piden ayuda durante las misiones.



▲ El fracaso de una misión significa que los parámetros cambian.



▲ El teléfono de la Red adelanta el argumento: descubierta la conspiración.

Análisis

Sólo para pitufoniños

Los Pitufos

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Infogrames**

Fabricante: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

La Pitufopelícula

● Como no podía ser de otra manera, teniendo en cuenta que se trata de un juego claramente orientado al público infantil, las secuencias animadas son parte importante en este CD. En ellas descubrirás a los diferentes personajes que habitan en este peculiar mundo creado por Peyo. Papá Pitufo, Pitufina, Pitufo Gruñón, el malvado Gargamel, el gato Azrrael y compañía ya tienen su versión plataformera en PlayStation. ¡Pitúfate eso!



▲ El bebé pitufo corre un grave peligro.



▲ Las secuencias animadas son lo mejor del juego.



▲ Nuestros simpáticos amigos intentan emular a Alberto Tomba.



▲ La aldea muestra una calma aparente.



▲ El castillo de Gargamel está repleto de fantasmas.

¿Un nuevo título protagonizado por unos conocidos personajes de dibujos animados? Seguro que Infogrames está detrás de todo esto

Los chicos de Infogrames parecen empeñados en hacer llegar los cómics a nuestra querida consola gris. Primero fue *Lucky Luke*, luego llegó *Astérix* y ahora le toca el turno a otro cómic belga: *Los Pitufos*.

Aunque ya hace años que esta especie de gnomos de piel azul pasó de moda, Infogrames se mantiene en sus trece en explotar antiguos filones.

Los que llevamos ya unos cuantos años en el mundo conocimos de primera mano las aventuras de estos simpáticos y entrañables enanitos. Pero, para las nuevas generaciones, no son más que una batallita más explicada por sus mayores. A pesar de ello, el poco contacto mantenido por nuestros pequeños con estos personajes no tendría que ser ningún impedimento para realizar un buen juego. Lástima que este título no tenga el elemento redentor que hace que la calidad y la diversión pasen por encima de cualquier otra consideración. Es por esta razón que *Los Pitufos* acaba siendo presa de la cruel nostalgia y no aporta nada a lo ya visto anteriormente.

Los pacíficos y azulados enanos que habitan en las setas del bosque han de dejar de lado su *buen rollo* natural y las buenas maneras para enfrentarse de nuevo a su pesadilla particular: el malo malísimo Gargamel. Este es el sencillo argumento que justifica un juego de plataformas con intenciones de tridimensionalidad en el cual te desplazarás de derecha a izquierda o de izquierda a derecha saltando de seta en seta y eliminando algún que otro enemigo.

La extremada simplicidad del planteamiento y su exagerada sencillez harán que incluso los más pequeños acaben con él (y sus 17 niveles) en menos que canta un gallo. Es evidente que se trata de un título destinado a los más jóvenes de la casa. Sus pantallas coloristas, sus secuencias animadas perfectamente dobladas al español, sus personajes entrañables y su dificultad inexistente son argumentos más que convincentes para dirigirse al mercado infantil. Lástima que juegos como *Spyro* o *Crash Bandicoot* ofrezcan lo mismo pero con mucha más calidad y diversión.

En definitiva, otro título de Infogrames que no es lo que todos estábamos esperando al trasladar el cómic a la pantalla de videojuegos. ¡Repitufos!

PSP

PlayStation Power

Los Pitufos **es otro de esos juegos que son agradables pero que no aportan nada nuevo al mundo del entretenimiento electrónico. Es entrañable ver a los azules habitantes del bosque, pero nosotros le pedimos mucho más a un título.**

A FAVOR	EN CONTRA
Los personajes tienen su gracia	No aporta nada nuevo
Las secuencias animadas son excelentes películas de dibujos	Es excesivamente simple y sencillo
Los más pequeños disfrutarán de su sencillez y simplicidad	Se acaba en un santiamén

Puntuación 65%



Shaolin

Disponible: **Diciembre**
Precio: **6.990 pesetas**
Jugadores: **1-8**
Editor: **THQ**
Fabricante: **THQ**
Distribuidor: **Proein**
Compatible con: **Tarjeta de memoria/Dual Shock/Multi-Tap**

La competencia es tan dura en los juegos de lucha, que éstos deben ofrecer mucho más al respetable. Y para muestra, un botón

Se ha acabado la época en que los *beat 'em ups* se limitaban a ofrecernos solamente combates cuerpo a cuerpo entre dos luchadores en un mismo espacio limitado. El público, cada vez más exigente, espera mucho más de un género que vive dormido en los laureles y a merced de las maravillas de *Tekken 3*.

Shao Lin viene a sumarse a una nueva corriente dentro del género de lucha que tiene entre sus socios a *Wu-Tang*.

Estos juegos comparten, básicamente, la posibilidad de hacer participar a más de dos jugadores en un mismo combate. Pero si en el juego de Paradox el número de participantes en un mismo combate era de cuatro, los chicos de THQ han llegado más lejos y te dan la posibilidad de partirte los piños entre ocho jugadores. Toda una pasada. Pero la cosa no acaba aquí. *Shao Lin* guarda en su interior muchas más sorpresas. Entre ellas un juego de rol y una especie de carrera contrarreloj que combina los golpes, la velocidad y un *scroll* en movimiento. Empezaremos por esta última opción, llamada aquí Time Attack. En ella, deberás atravesar unos claustrofóbicos pasadizos mientras conviertes en astillas a un montón de «mokujines» dispuestos a ponerte a caldo. Al finalizar la trepidante carrera, te espera un ídolo que abrirá la puerta de entrada entre los mejores tiempos. Se trata de una posibilidad sin igual para descargar adrenalina.

La segunda opción no es otra que el juego de rol. Aquí lo encontrarás bajo el nombre de Aventura. Se trata de un largísimo episodio al estilo *Final Fantasy,* en el que las luchas son cuerpo a cuerpo y en tiempo real. Conversa con los diferentes personajes que aparecen en tu recorrido, acierta, equivócate, engorda, adelgaza, pierde la forma y muchas cosas más gracias a esta opción, algo sencillita, que, lamentablemente, está en inglés.

Por último, y como plato fuerte, llega el *beat 'em up* puro y duro. Con el nombre de Versus se abre ante nosotros una de las experiencias más intensas que puedes encontrar en un videojuego. Elige luchador, escoge uno de los seis modos de lucha clásica china (para empezar usa la técnica shaolin), selecciona uno de los 12 escenarios y empieza a repartir piños contra uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis o siete enemigos. Sólo esta opción ya justifica la compra de dos Multi-Taps y se convierte en una de las sensaciones más intensas y competitivas que ofrece la gris de Sony. Todo un acierto por parte de sus creadores que, aunque en la modalidad para ocho jugadores han sustituido a los luchadores por «mokujines» (cuestión de memoria), no pierde ni un ápice de interés.

La Inteligencia Artificial de los contrincantes parece extraída del mismísimo Einstein. La música y los efectos sonoros son más que notables y los gráficos, aunque no llegan a la altura de *Tekken 3*, son muy buenos y se mueven a la perfección incluso con ocho personajes en danza.

Una gozada digna de las mejores ludotecas. PSP

PLAYER SELECT
Drunken Boxing

▲ Los gráficos no son tan espectaculares como en *Quake II*, pero no están mal.



▲ El «amigo» te está apuntando entre las cejas.

Repartiendo en todas direcciones

● No nos cansaremos de repetirlo, la opción para cuatro u ocho luchadores es una verdadera maravilla. Las horas te pasarán volando, a ti y a tus colegas. Si no tienes un Multi-Tap, ahora tienes la excusa perfecta para hacerte con uno. No pierdas un solo momento y hazte con él.



▲ Somos muy, pero que muy pesaditos, pero la experiencia de luchar ocho jugadores de manera simultánea es una verdadera maravilla.

PlayStation Power

Es, sin duda, uno de los mejores juegos de lucha para PlayStation. No ofrece la espectacularidad de *Tekken* o *Soul Blade* pero a cambio permite la participación de hasta ocho jugadores simultáneos. Una verdadera gozada.

A FAVOR	EN CONTRA
El modo de lucha para ocho jugadores es una gozada	El modo Aventura es algo sencillito
La Inteligencia Artificial te lo pondrá difícil pero aumenta el interés	No es tan espectacular como otros del género
La cantidad de estilos de lucha	
El apartado sonoro	

Puntuación 90%



▲ El modo Aventura ofrece una diversión muy al estilo Final Fantasy pero de extrema sencillez. Por desgracia, los textos están en inglés.



◀ Estos personajes no pararán hasta quedarse completamente solos.

¡Resiste!

Las 24 Horas de Le Mans

Disponible: **Diciembre**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Infogrames**

Fabricante: **Eutechnyx**
Distribuidor: **Infogrames**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/Dual Shock**

Parecido más que razonable

● El aspecto de los coches no podía ser más real. La utilización de un montón de polígonos ayuda a dar realismo a los bólidos. Junto con *GT*, tendrás a tu alcance los mejores modelos que hemos visto en nuestra querida consola gris.



▲ Los reflejos de los espejos son una gozada.



▲ Publicidad, focos, alerones, matrícula... De todo y más en este juego.

Las 24 Horas de Le Mans ha decidido hacer sombra a GT2. La carrera empieza caliente...

Eres capaz de estar 24 horas al volante de un fenomenal turismo dando vueltas y vueltas a lo largo de un circuito de asfalto? Infogrames pone a prueba tu pericia y tu paciencia y lanza al mercado un CD que recrea una de las competiciones de bólidos más famosas de la historia.

La utilización, por fin, de la licencia de una de las competiciones más famosas del mundo del motor es siempre una buena noticia. También lo es el hecho de poder comparar la respuesta de un juego que utiliza como modelos a los coches llamados turismos con el verdadero monstruo del género, nos referimos, cómo no, a *GT*.

En el caso que nos ocupa las comparaciones son odiosas y, sobre todo para *Le Mans,* que saldría como perdedor.

¿Quiere esto decir que estamos ante un mal juego? Claro que no. Lo que sucede es que la nueva creación de los chicos de Eutechnyx no aporta nada nuevo a lo ya visto hasta ahora y algunos fallos le impiden llegar a cotas más altas.

Además de poder participar en el famoso cam-peonato de Le Mans, que te obligará a estar enchufado a la consola durante —no te asustes— 24 horas (12 en una opción que permite que el tiempo transcurra al doble de velocidad), también dispondrás del modo Campeonato (que te permite visitar 10 circuitos diferentes), del modo arcade (ideal para los que sólo dispongan de cinco minutos libres) y, por último, del modo para dos jugadores a pantalla partida. Si a esto le sumas un montón de vehículos divididos en tres categorías, la cosa sigue prometiendo. Pero es que, además, los coches han sido realizados con un increíble esmero y la cantidad de polígonos utilizados en su creación ayudan a convertirlos en un verdadero lujo para la vista.

Pero, entonces ¿dónde falla *Las 24 Horas de Le Mans*? Pues, en las carreras.

En primer lugar, empezaremos por el control de los vehículos. Estamos ante un juego con claras resonancias arcade pero que, a diferencia de la saga *Ridge Racer*, ofrece un control difícil y con reacciones inverosímiles (frenazos o curvas). Además, aunque el juego se mueve a una velocidad aceptable, este apartado se ve reducido a niveles desesperantes cuando en un mismo momento del juego se cruzan tres o más vehículos. Esta deficiencia se debe, con toda probabilidad, a la excesiva utilización de polígonos para crear los prototipos. Es cierto que son muy bonitos, pero ralentizan en exceso el transcurso de la competición. Por último, haremos referencia al apartado sonoro, el cual es excesivamente simple y muy poco realista. Lástima que una buena licencia no de los frutos deseados. PSP



▲ Los bólidos se disponen a iniciar la competición.



***Las 24 Horas de Le Mans* podría haber sido uno de los grandes del género de carreras, pero sus aciertos no pueden compensar algunos errores garrafales. Una verdadera lástima.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ La licencia oficial de Le Mans	➖ Cuando hay tres o más coches en pantalla, el juego pierde velocidad
➕ El diseño de los coches es fenomenal	➖ El control es muy poco intuitivo
➕ Es rápido con un solo coche en pantalla	➖ El apartado sonoro es, en algunos momentos, de risa
➕ Tiene suficientes opciones para distraer un buen rato	

Puntuación 70%



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

PlayStation Básico (Edición Oficial Española)





PlayStation Power



PC FORMAT

PSM

64

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

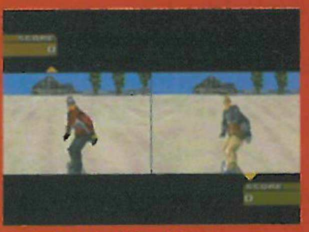
Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

MTV Snowboarding

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**
Jugadores: **1-2**
Editor: **THQ**
Fabricante: **Radical Ent. Inc.**
Distribuidor: **Proein**
Compatible con: **G-Con 45**

Cara a cara

● Cuando domines la práctica del *snowboard* a la perfección, sólo te faltará enseñar tu pericia a los colegas, claro. La opción «cara a cara» te lo permitirá. Apalízales. Es lo único decente que puedes hacer.



▲ Olvídate de dejar atrás al contrincante, esto se parece más a una destrucción mutua.



► Utiliza el *halfpipe* justo aquí para sumar algunos puntos. Te los mereces.





▲ Si estás ganando te aguará la fiesta, si estás perdiendo tendrás la posibilidad de pedir otra ronda. Oh, qué pena...

◄ No importa quién va en cabeza. Tienes que acabar con ellos.

Sé creativo





●Harto de los mismos terrenos de siempre y de los mismos circuitos. ¿Crees que lo puedes hacer mejor? Pues sé creativo...



▲ Es un salto justo al final para terminar rápido. Puedes intercalar cuantos y más atrevidos obstáculos .

Parece que el snowboarding está cada vez más de moda, ahora hasta la MTV está en ello. ¿Estará a su altura?



▲ Ahora todo lo que hay que hacer es aterrizar correctamente.

▲ Este *halfpipe* en Noruega es tan bueno como parece. ¡Fíjate cómo va!

Puede que todavía seas adicto a *Tony Hawk's Skateboarding*, pero vas a sentir frío con ese atuendo a base de pantalón corto en esta época del año. Sí, el invierno vuelve a estar con nosotros y es hora de encaminarse hacia las montañas y disfrutar de la nieve.

¿Va *MTV Snowboarding* a darte la excusa que necesitas para no moverte de tu casa con estos fríos hivernales? Dispones de montones de cosas para mantenerte ocupado una vez has empezado. Con una conveniente elección de entornos y una selección de tablas muy realista (desde K2, pasando por Libtech, a Forum), vas a comprobar de sobra que este título va en serio.

Adictos a las pendientes

Tu elección inicial de entre cuatro circuitos (Estados Unidos, Nueva Zelanda, Japón y Noruega) implica una gran variedad de terrenos, obstáculos y oportunidades. El aspecto más destacado del juego es el hecho de que tienes la oportunidad de apartarte de la pista y deslizarte por el bosque en busca del paraíso del *snowboard*. De acuerdo, no puedes deambular sin rumbo fijo ya que ninguna ruta te volverá a tu camino, pero da un paso más comparado a cualquier otro juego de *snowboard*. Es algo por lo que *Cool Boarders 4* tendrá que esforzarse.

Los trucos decisivos

La jugabilidad no está nada mal y, una vez empiezas, verás que puedes descubrir los truquillos rápidamente. Hay algunas pendientes de auténtica locura, las cuales te dan tiempo de sobra para realizar una pirueta de 180º. El tiempo pasará, mejorarás y entonces el juego dejará de ser un desafío. La verdad es que no es tan duro de dominar y aún menos si estás habituado a los juegos de *snowboard* para PlayStation. PSP



***MTV Snowboarding* es un juego de *snowboard* bastante bueno. El único problema es que no supera a ninguno de los ya existentes.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Los escenarios fuera de las pistas	➖ Algunas piezas de la banda sonora
➕ Algunas pendientes salvajes	➖ No es mucho mejor que *Cool Boarders 3*
➕ Amplio surtido de trucos	➖ Los trucos son MUY fáciles
➕ Buenos halfpipes	➖ En algunos lugares es lento
➕ Puedes crear tus propios circuitos	➖ Falta control al agacharse para saltar

Puntuación 70%

WCW Mayhem

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Multi-Tap**

La World Wrestling Federation empezó la pelea con su Attitude. Ahora le toca el turno a la WCW y su Mayhem

Se acabó eso de empezar un análisis sobre un juego de lucha haciendo alusión a la ridiculez de tiarrones enfundados en mallas y otros tópicos por el estilo. En los últimos meses ha quedado muy claro que cada vez es mayor el número de gente que se lo pasa pipa con el espectáculo que ofrecen los combates tanto de la *WCW* como de la *WWF*. Así pues, sin más dilación, veamos qué nos ofrece este último festival de pantomimas exageradas y derroche de licra... ¡No hemos podido evitarlo!

Mayhem es un juego que, si bien no presenta un aspecto tan pulido como el del reciente *WWF Attitude*, sí que ofrece una completísima gama de opciones y, cómo no, de servicios para todos esos aficionados a la lucha americana que prefieren los batacazos de la tropa de la WCW en lugar de los de la Federation. En pocas palabras, si te compras tanto *Mayhem* como *Attitude*, dispondrás de los dos bandos más importantes de la escena de la lucha en estos momentos Empecemos por los fallos. Las cartas sobre la mesa: *Mayhem* no es tan bueno como *WWF Attitude*, sobre todo en el apartado técnico. Por lo que se refiere a gráficos, se producen algunas meteduras de pata (los luchadores parecen descuajeringarse cuando ejecutan ciertos movimientos), y algunas de las intros son un tanto traperas. Si hablamos de la jugabilidad, a pesar de que el sistema de control es intuitivo y de que las patadas y los puñetazos básicos responden a suaves y rítmicas pulsaciones de los botones correspondientes, el dominio de los complicados combos resulta bastante complejo. La ejecución de secuencias espectaculares con maniobras capaces de retorcer todos los huesos del rival es mucho más difícil que en *WWF*.

La opción para crear a un luchador te permite dar rienda suelta a tus dotes creativas y jugar tanto con la habilidad como con el aspecto de tu quebrantahuesos. Hay mil opciones, de modo que puedes elegir a un montón de luchadores tanto individuales como en equipo: Goldberg, Sting, Randy Savage, Ernest Miller, Kenny Kaos... no falta ni uno. Y lo mismo sucede con sus respectivos equipos, cada uno de los cuales cuenta con su propia fanfarria. Todos los tipos de lucha de la *WCW* también aparecen representados: tienes Tag-team, Four-way Dance, Triangle y Battle Royals, además de Souled Out, Spring Stampede, Slamboree y World War III, entre otros muchos acontecimientos de los de mayor relumbrón. *WCW* no es tan afinado como *Attitude*, su aspecto es algo menos depurado, pero a pesar de todo, y por mucho que nos cueste decirlo, nos... gusta... mucho. PSP



A pesar de algunos fallos, estamos ante un juego de lucha muy completo. Entre *Attitude y Mayhem* se encargan de conducir el universo del *Wrestling* de cabeza al nuevo milenio.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Gran variedad de opciones	− Fallos gráficos
+ Buenos movimientos	− Los controles son algo complicados
+ Luchadores detallados	− Los dichosos tiempos de carga de EA
+ Las fanfarrias de los luchadores son una pasada	

Puntuación 81%

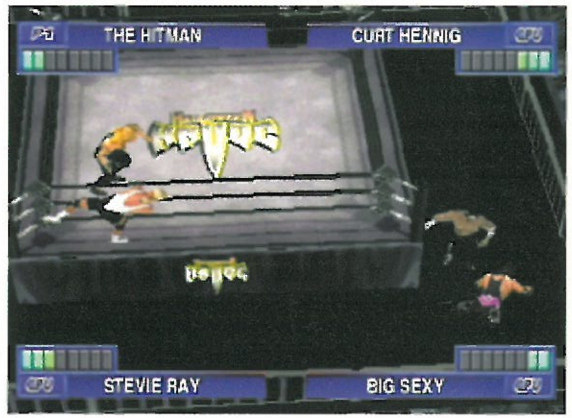
Luces, cámara... ¡acción!

● Ya desde el principio, *Mayhem* ofrece lo que promete. Detrás de tanta pelea, se oculta una trama intrigante y alocada. Sigue leyendo y verás a lo que nos referimos...





▲ Esto de la lucha está más amañado de lo que nos pensábamos. Mira, aquí están creando a un luchador virtual.



▲ ¡Se acabó! Poseído como un loco, nuestro cachas poligonal se da un paseito por el estadio enardeciendo a las masas de seguidores que chillan como *grouppies* adolescentes.

¡Que empiece la batalla!

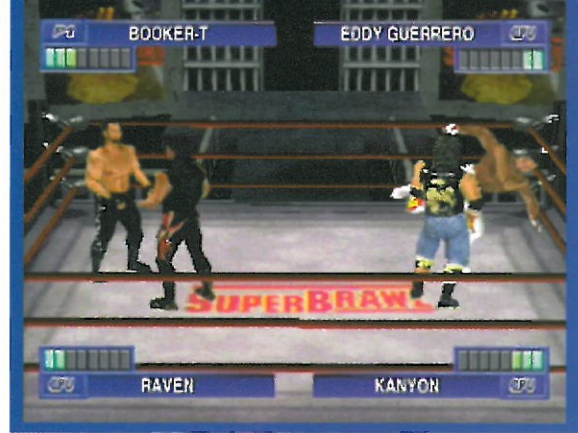
● Lo mejor de *Mayhem* es la cantidad de opciones que tienes a tu disposición. Hay un montón de modos de juego, por lo que hemos destacado los que nos parecen más interesantes para introducirte en este musculoso título.



▲ Tag-team. Elige compañero y al ataque. Cuando te hayan vapuleado un poco, pide relevo.



▲ Modo Single (tú solo). Ese nombre no quiere decir que tengas que cantar el tema principal de un LP.





▲ Modo Triangle. El ring empieza a estar saturado.

◄ Battle Royal. Es una variedad del modo para cuatro jugadores, igual de frenético.

Killer Loop

Disponible: **Sí**	Jugador: **1**	Fabricante: **FEB**	Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**
Precio: **8.490 pesetas**	Editor: **Crave Interactive**	Distribuidor: **Netac**	

¿Estás harto de carreras tradicionales? ¿Anhelas antigravedad? Sigue leyendo...

Imagínate una jornada planeadora. Escoge dos de las carreras más innovadoras para PlayStation, consigue unas tijeras, pegamento y algunos pedazos clave de cuerda fluorescente. Agítese antes de usar (alrededor de Navidad).

¿Otros ingredientes? Trineos antigravedad, diseño futurista, sobresaltos de estómago, ocho competidores, carreras de tres vueltas, misiles, bombas en el circuito y rotaciones de 360 grados dentro de los túneles. Incluso puedes jugar empleando una vista en descenso, patentada y con ojos de lince del circuito previo a la cuenta atrás de la carrera.

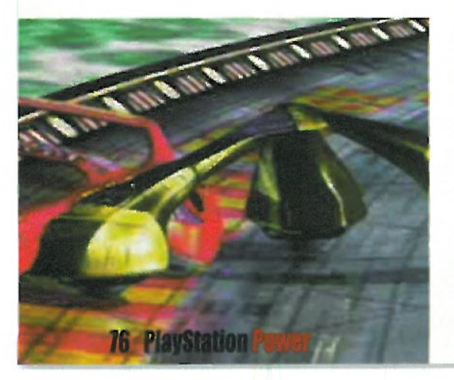
Trineo verde y dorado

Podrás conducir entre nubes de triángulos verdes y dorados en lugar de hacerlo a través de los *power ups* insertados en la pista. El verde es para E (electricidad, se supone) y actúa como repetidor de propulsión. Lástima que se descarga muy rápido. El dorado sirve para la adherencia y aumenta la tracción, de ese modo el trineo toma mejor las curvas y se maneja con más precisión.

Mantén al máximo estos dos niveles mientras disfrutas de Moscú, Marte, Hawaii y el Himalaya, estos sitios son difíciles para la navegación pero al mismo tiempo son los más divertidos. No, en serio, lo más chocante de *Killer Loop* es... que en realidad es bastante bueno. Los círculos disparatados y concéntricos del circuito del Himalaya y el diseño aturdidor y fríe-retinas de los circuitos de Moscú y Marte invitan al mareo.

Descontrol

De todos modos, no todo es perfecto. El tambor del enemigo de Shamen es de gran inspiración para la banda sonora y carece de modo para dos jugadores; hoy día un crimen. Para terminar, la opción de jugar una carrera sin el imán que ayuda a mantenerte en el circuito hace que los coches resulten casi imposibles de controlar. De repente, la emoción desaparece en seco. Por lo demás, *Killer Loop* hace todo lo que quieras que haga tu coche de carreras y aunque al principio tiene un límite de cuatro circuitos, contribuye a unas cuantas horas de distracción. PSP





Se trata de un juego sorprendente en el que podrás hacer casi todo lo que quieras con tu coche, si puedes llegar a controlarlo. Gozarás de unas cuantas horas de distracción.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Rápido y frenético	− Ya lo tenemos visto
+ El diseño del circuito hará que los ojos se te salgan de las órbitas	− No es Wip3out ni Rollcage
+ Carreras compulsivas	− Circuitos limitados
+ Las naves son fantásticas	− Carece de modo para dos jugadores
+ Multicolorido	− Banda sonora pasada de moda

Puntuación 70%

Dejà vu

● Este debería ser tu actual *Wipeout 2097* si vivieras en un universo paralelo en el que los chicos de *Designer Republic* nunca llegaran a existir. ¡Qué miedo!



▲ Túneles con conductos rojos en el circuito marciano. Original ¿no?



▲ Si miras de reojo se parece a *Wipeout 3*. A no ser que lo hagas muy mal.



►En los cristales verdes y amarillos, resulta necesario elegir con rapidez.

Máquina de ensueño

● Debería resultar poco original pero las naves que se pilotan en *Killer Loop* tienen un aspecto realmente fantástico. Con un cabezal de vapor magnético y cubierto de cristales dorados parecen todo un sueño.



▲ Ve hacia la derecha para recoger los cristales verdes.



▲ Vas a toda máquina y te encuentras un *power up* púrpura.



▲ ¡Uau! ¡Ya lo tienes! Pero ¿es una mina, un misil o una catapulta?



▲ Definitivamente es un misil sensible al calor. ¡Liquidado!



▲ ¡Vaya susto! ¿Otra vez en las nubes?



Jade Cocoon

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Crave Interactive**

Fabricante: **Genki**
Distribuidor: **Netac**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Bosques mágicos, fuerzas del mal y caza de monstruos de bolsillo con un toque de rol. Jade Cocoon. El nombre lo dice todo

Para aquellos de vosotros a los que os tiemblan las piernas cuando os enfrentáis con un juego de rol como *Final Fantasy*, *Jade Cocoon* podría ser el título que os quitara el miedo. Se trata de un RPG *light*: tiene el aspecto pero sólo la mitad de grasa o, en este caso, la mitad de duración.

Controlas a Levant, un Maestro de los Capullos (no pienses mal), que ha de salvar a su pueblo de los espíritus malvados del bosque y cuya especialidad es atrapar a monstruos malvados con capullos de seda (¿lo ves?).

Estamos ante el típico juego de rol, lleno de conversaciones, luchas casuales y magia inverosímil. Y todo está muy bien ejecutado. Las pantallas de opciones son fáciles de utilizar y la animación de los personajes tiene cierto toque *chic*. Como juego de rol, *Jade Cocoon* no intimida, pero tampoco es que el argumento llegue a engancharte y la acción da la impresión de ser demasiado lineal. Y lo que es más importante, es demasiado corto, ya que proporciona poco más de 24 horas de juego.



▲ En el pueblo, eres amigo de los sabios, los despiadados y los mellados.



Cruce de monstruos

Lo que salva a *Jade* es el cruce de monstruos. Mediante la magia Nagi puedes cruzar los diferentes monstruos que captures y crear nuevas bestias, mucho mejores. La cuestión es que puedes utilizar a estas criaturas híbridas para que luchen en tu lugar. A medida que vayas creando y entrenando a tus monstruos, podrás guardarlos en tu tarjeta de memoria y enfrentarlos contra las creaciones de tu adversario en el modo VS.

PlayStation Power

Es un juego de rol para gente entusiasta. Es divertido, entra sin problemas, pero es demasiado corto. El cruce de monstruos es un toque genial, sin duda lo más destacado del juego.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ No te pasarás una eternidad para acabarlo	⊖ No te pasarás una eternidad para acabarlo
⊕ Tiene un aspecto fenomenal	⊖ La acción es demasiado lineal
⊕ Es fácil pillarle el tranquillo	⊖ El argumento es demasiado flojo
⊕ Los desafíos de monstruos entre dos jugadores están muy bien	

Puntuación 73%

He creado un monstruo

● Lo mejor del juego es cuando tienes la oportunidad de jugar con tus monstruos larvados. Escoge un par y crúzalos para producir bestias todavía más feas con habilidades mezcladas.



▲ Llena un capullo de monstruos y llévatelos al pueblo.



▲ Luego toma un monstruito del montón, lleno de púas, de color verde, feo como él solo...



▲ ... añade una avispa gigante con muy mala espina y cierto tono rosa...



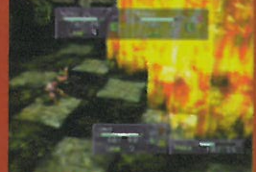
▲ ... ¡Y ya lo tienes! Un monstruo despampanante, mutante y con cara de punta al que le gusta revolotear por los cubos de basura.

Agua, tierra, aire y fuego

● Todos los monstruos tienen a uno de los cuatro elementos como fuente de sus poderes mágicos. Para conseguir los mejores resultados en las batallas, escoge la magia que inflija más daño. Como el agua contra el fuego, por ejemplo.



▲ Cuando te enfrentes al monstruo de la tierra, la magia de la criatura aérea es la mejor.



▲ El anillo de fuego mortal. No podrás sentarte durante semanas.



▲ El único truco mágico de Levant consiste en capturar a los monstruos.

◄ No hay nada tan peligroso como un par de tortugas con cuernos.

War of the Worlds

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **GT Interactive**

Fabricante: **Pixelogic**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con: **Dual Shock**



Prepárate para una extraña mezcla de géneros que te harán disparar a la vez que meditar y participar en carreras

Los chicos de GT se han vuelto locos. Han decidido sacar la patente de un musical de los años 70 sobre unos marcianos que atacan el Londres del siglo XIX. Y por si esto no fuera bastante, han intentado hacer de *War of the Worlds* una combinación de juego de estrategia, disparos, puzzles e incluso carreras. Como decíamos, una locura.

Soldado desconocido

Cada misión de *WOTW* que tiene lugar en Gran Bretaña está organizada en series de mini-objetivos, cada una de las cuales requiere que controles una unidad diferente de lucha. Tan pronto eres un soldado que dispara en primera persona, como un instante después, eres un tanque que sale zumbando de las destrozadas calles de Londres con el objetivo de salvar a inocentes ciudadanos.

Plástico fantástico

A pesar de que los gráficos están poco trabajados —todas las ciudades parecen maquetas plastificadas—, el juego resulta divertido ya



que las actividades de disparar y resolver puzzles (encontrar los objetos y saber usarlos) están muy bien equilibradas. En cambio, las misiones nunca van más allá de «corre hacia ese edificio» o «dispara a ese alienígena» y acaban por ser un poco repetitivas. Además, los controles son una pesadilla. Cuando salvar el mundo depende de torpedear a un simple Tripod, ver que es imposible de conseguir resulta increíblemente frustrante. A pesar de ello, *War of the Worlds* tiene muchos aspectos positivos, como por ejemplo la atmósfera que recrea el siglo XIX, o la sampleada música de Jeff Wayne, que hará caer la lagrimilla a los jóvenes de los años 70. ¡Ah! Y está completamente traducido al castellano. PSP

Enfréntate

● El nivel inicial de entrenamiento te da una idea de lo que puedes esperar del juego principal: muchos disparos, algunas dosis de carreras contrarreloj, y una pizca de carreras mientras disparas. Te hará sudar...



▲ Para hacer un *zoom* aprieta X, y para disparar, R2. ¿Es que los controles han enloquecido?

▲ Los alienígenas llegan cuando has completado el entrenamiento. ¡Qué oportunos! Has adquirido las habilidades justo a tiempo.



▲ El entrenador es duro: «vuélvelo a intentar», vociferará cada vez que falles.



▲ Acelerar, girar y alcanzar los globos a la vez es simplemente... ¡imposible!



Oriéntate

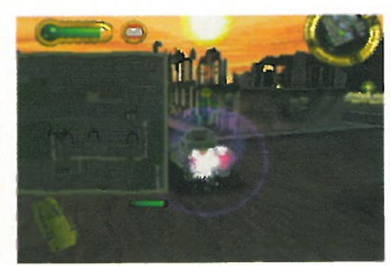
● Hay dos mapas. El primero se encuentra en el ángulo superior derecho y te muestra los *aliens* que se aproximan. A veces, también podrás ver hacia dónde te deberías dirigir. El segundo, que se activa con L1, te permite cambiar de vehículos a personas.



▲ Las manchas verdes del mapa te indican que los aliens se acercan. Será mejor que vayas.



▲ La pequeña línea de la esquina superior derecha te muestra hacia dónde debes dirigirte.



▲ Cambia las unidades con el mapa que se activa con L1, si no han sido invadidas por los marcianos.



Sólo los chicos de GT podían haberse imaginado que un concepto de juego basado en combinar estrategia con misiones basadas en diferentes actividades valdría la pena.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Buena combinación de acción y estrategia	➖ Ciudades planas y todas iguales
➕ Explosiones tan grandes que harán temblar el suelo	➖ Los controles son una locura
➕ La banda sonora es buena	➖ Las misiones se vuelven repetitivas
➕ Montones de misiones bien explicadas	➖ No parar, a veces se hace excesivo
➕ Está traducido al español	

Puntuación 72%

NHL Championship 2000

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Activision**

Fabricante: **Radical**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Colócate los patines, enfúndate todas las protecciones, y prepárate para partir algún que otro diente: ¡esto es hockey!

Por tratarse de la última incorporación al ya de por sí saturado mercado de juegos de hockey sobre hielo para PlayStation, uno espera que *NHL Championship 2000* venga anunciado a bombo y platillo para que la gente se entere de su existencia.

Para ser sinceros, se trata de un ejemplo aceptable de hielo, cuchillas y sangre. Diez tipos sobre patines se deslizan sobre una pista de hielo, se dedican a darse de tortas con unos *sticks* enormes y, de vez en cuando, procuran introducir una especie de disco en una portería de juguete que protege otro tipo enorme y enfundado en una especie de armadura y que se pasa casi todo el partido en cuclillas.

Rompehielos

Esta versión no ofrece nada nuevo con respecto a todas las secuelas que la saga de EA lleva lanzando desde los tiempos de la Mega Drive, pero está bien hecha. Los gráficos son excelentes, sólidos y creíbles, y antes de cada partido te ofrecen el típico festival de rayos láser y fuegos artificiales. El control es bastante sencillo, ideal para los que simplemente pretenden pasar y disparar, y siempre aparece en pantalla ese indicador tan útil alrededor de tu jugador que apunta hacia afuera cuando tus compañeros de equipo están fuera del campo de visión de la pantalla.

Como cabría esperar en un juego que cuenta con el fuerte apoyo de una licencia de Fox Sports, abundan las estadísticas, cuentas con los últimos datos sobre los jugadores de la NHL, y disfrutas de unos comentarios precisos que te ofrecen información sobre las rivalidades y los piques, dependiendo del equipo que controles. Incluso te da la bienvenida cuando vuelves al juego después de activar la pausa. Todo está muy bien pero, aparte de los indicadores sobre los jugadores, casi nada lo separa de los otros grandes títulos de hockey. PSP



PlayStation Power

Gráficos sólidos y comentarios estupendos, aunque le falta algún toque adicional que los coloque por encima de la siempre ganadora saga de EA. Sin embargo, merece la pena echarle un vistazo.

A FAVOR	EN CONTRA
Buen aspecto	Los juegos sobre la NHL de EA y Konami también tienen buen aspecto, sonido y jugabilidad
Buen sonido	No es nada espectacular
Buena jugabilidad	
El indicador sobre los jugadores está muy bien	

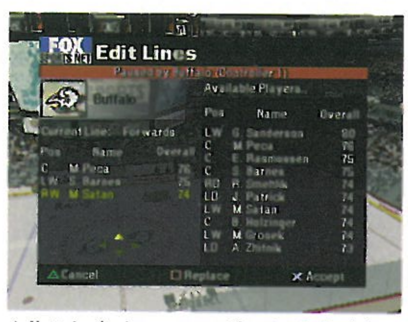
Puntuación 75%



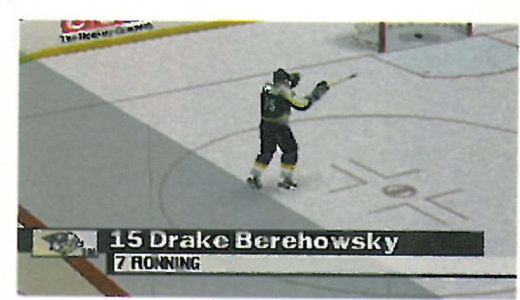
▲ En *NHL 2000* también puedes jugar partidos de selecciones internacionales. Habrá que verlo.

Real como la vida misma

●Estamos ante las auténticas estrellas de la NHL. Todos los detalles de los clubs están al día, al igual que las estadísticas de los jugadores, incluyendo las del líder de los Buffalo, Satan. Palabra.



▲ No te lo pierdas, porque estás ante el mismísimo Satan en persona. No lo dejes escapar.



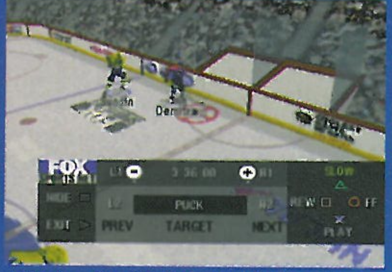
▲ Este tipo es una figura de la NHL. O quizá no. La verdad es que la televisión por cable todavía no ha llegado a nuestra redacción.

Otro ángulo

●A cada gol le sigue una repetición que goza de sus propios comentarios. Y aparte de este toque personal, puedes colocar la cámara donde te plazca y obtener primeros planos de la zona que te interese para conseguir la mejor imagen. Lástima que esta opción no tenga mucho que ver con la jugabilidad en sí.



▲ Zigmund acaba de marcar y hemos pensado que ese gol merecía una repetición de lujo. Allá vamos.



▲ Puedes colocar la cámara manual sobre el jugador que quieras y ver el partido desde cualquier ángulo.





▲ Este tipo parece dispuesto a disparar desde ahí. Será mejor que te apartes de su camino.

◄ ¡Eso tiene que doler! Acaba de atravesar el vidrio de protección y se ha colado entre el público.

Rabiosamente monótono

Demolition Racer

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Infogrames**

Fabricante: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Multi-Tap**

Una idea más que gastada

● Vale ¿qué es lo que tenemos que hacer? Ah, ya, correr una vuelta tras otra, ganando posiciones y llevándonos de trofeo los parachoques de los otros contrincantes. Bueno, no es original, pero divierte mientras dura.



▲ La que se va a armar aquí. Menos mal que hemos seleccionado la opción del airbag.



▲ Choque, estrépito, tortazo, ¡menudo cuadro! Las secuencias suelen ser más suaves que la carrera.





Van en serio

● Todo lo que has de hacer es seleccionar un coche y, hala, a correr. Y luego se trata de abalanzarte sobre tus adversarios o resistir, lo que creas más oportuno. Pero, que lo sepas, vendrán a por ti, así que estáte preparado.



▲ Eres el último, pero no tires la toalla. Cierra los ojos y reza. Y no olvides pisar a fondo el acelerador.



▲ No tiene mala pinta, aunque seguro que consume una barbaridad. Fijo.



▲ Una mano de pintura y unos alerones nuevos y nadie se dará cuenta...

¿Te apetece descargar tus frustraciones con el volante? La verdad es que podríamos jurar que ya hemos visto esto en otra parte

Violencia en la carretera, violencia con carretillas, violencia con ciclomotores de reparto de pizzas. Lo que el mundo necesita es una descarga catártica de las tensiones que provoca nuestra existencia dominada por el tráfico. Un juego que nos facilite agotar nuestra agresividad en un entorno seguro y divertido. Ese juego es el magistral *Driver*. *Demolition Racer* es simplemente un intento medio pasable de imitar ese caos automovilístico tan genial.

Carnicería total

Mientras que otros juegos de este género suelen centrarse en las carreras en sí, dejando la violencia en un segundo plano, la carnicería no es un aspecto en absoluto secundario en este título. Los resultados son menos importantes que los daños en la pintura del chasis o las colisiones frontales. Las posiciones que ganes en la carrera pueden desvanecerse si no muestras la suficiente agresividad.
Se dan incluso algunos casos en los que no hay que completar ninguna carrera, tan sólo coches a los que incendiar o darles la vuelta.
No hay nada en este juego que no se pueda arreglar con un poco de brillo y pulido. Los coches son bastante aburridos y la banda sonora dista de estar muy lograda. Pero lo que más pesa sobre *Demolition Racer* es el hecho de que nuestras expectativas hayan sido ya cubiertas con otros juegos. Si bien hay repeticiones de las jugadas, no son las de un director principiante haciendo sus primeros pinitos, como es el caso de *Driver*. Tampoco hay animaciones o secuencias de vídeo, lo que hace que el conjunto no sea lo que todos estábamos esperando.



▲ No te dejes engañar por esta calma aparente. Muy pronto te verás en medio de un choque en cadena

La conducción

Es en este punto donde te das cuenta de que *Demolition Racer* ha desaprovechado todo su potencial. La conducción está ejecutada de un modo bastante competente, pero introduce tantas ideas nuevas como las secuelas de *Loca academia de policía*. Y aunque el aspecto destructivo te divierte durante un rato, al final te quedas a dos aguas, pensando, como dirían los Blur, que no es tan bueno, pero que tampoco está tan mal. PSP



Cero puntos en cuanto a originalidad y acabado —es bastante aburrido e insípido—, aunque la destrucción gratuita de tus adversarios en la pista tiene su punto de diversión.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ La frecuencia de imágenes por segundo es suave	➖ Falta de originalidad
➕ Las peleas entre dos jugadores	➖ No hay animaciones
➕ Pistas retorcidas y curvas	➖ Hay juegos mucho mejores
➕ El aspecto de la conducción está bien tratado	➖ Aburrido e insípido
➕ Poco más	

Puntuación 54%

Ronin Blade

Disponible: **Diciembre**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Konami**

Fabricante: **Konami**
Distribuidor: **Konami**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Nos parece que, ante la llegada del sensacional FFVIII, el lanzamiento de un juego de rol no es una jugada maestra

R*onin Blade* es un juego de rol que aparecerá a la larguísima sombra de la secuela de la saga más maravillosa de este género: *FFVIII*. ¡Vaya faena!

La cosa, al principio, promete, gracias a una película introductoria alucinante y a una banda sonora de armas tomar. Las técnicas de batalla a partir de espadas suponen un enfoque peculiar dentro del típico sistema de hachazos y sablazos de los juegos de rol. Pero una vez dentro del juego, los fallos no tardan en salir a flote. La animación es tan suave como un papel de lija, y el complejo argumento trata sobre un poblado en el que una especie de babosas de mente distorsionada se ha hecho con el poder y domina a los lugareños. Por la descripción suenan terroríficas, pero en el fondo no son más que unos *zombies* psicóticos obsesionados por la violencia.

En la primera batalla conocerás a los héroes del juego, Kotaro y Lin, que se encuentran troceando a unos cuantos enemigos al estilo samurai. La parte de la aventura de Kotaro sigue tres parámetros bien definidos: destroza todo lo que se cruce en tu camino, explora un poquitín, y reza porque todo salga bien. El turno de Lin comienza con la típica rutina de interrogar a todo el mundo que se encuentre en la plaza del pueblo. Si te decides primero por Kotaro, por lo menos te lanzarás de cabeza al meollo de la cuestión.

Puñalada trapera

Lo mejor del juego es que en el modo Batalla puedes utilizar tanto ataques mágicos como una perspectiva en tercera persona mucho más cinematográfica cuando Lin o Kotaro desenfundan sus espadas. Tampoco está nada mal poder elegir el color de la sangre que manará cuando tu espada seccione las extremidades de algún enemigo.

Es algo surrealista, pero en conjunto, las piezas de todo el juego no acaban de encajar, como sucede en un episodio malo de *Expediente X*. Atravesar el hígado de los malos con una hoja bien afilada siempre es divertido, pero en este caso, la novedad se diluye a los pocos minutos. PSP

PlayStation Power

Puedes elegir el color de la sangre que fluye de las heridas que provoca tu espada pero, en general, poco ofrece este título que pueda suponer una competencia seria para *FFVIII*.

A FAVOR	EN CONTRA
Sangre y espadas	De vez en cuando, aspecto anguloso
Peinados alucinantes	Trama demasiado extraña
Película introductoria de calidad	Animación horripilante
Método de batalla de espadas único	Despropósito total
Banda sonora de primera	Intro extrañísima antes de los tramos de lucha

Puntuación 65%

¿Estamos ante un caso para Mulder y Scully?

● Lin y Kotaro entran desde dos lugares diferentes a la historia, algo semejante a lo que ocurre en *Resident Evil*. Dependiendo de tu elección, acabarás visitando a un viejo amigo o buscando un barco. Sea como sea, te esperan muchas babosas gigantes y terribles dolores de cabeza.



▲ ¿Qué te parece si en lugar de charlar con las piernas encogidas nos levantamos y nos vamos a tomar algo?



► Un extraño *flashback* en el que Kotaro y el tipo del pijama azul, cuando eran críos, luchan dentro del mismo edificio.

¿De qué va todo esto?

● Al lado de *Final Fantasy VIII*, *Ronin Blade* tiene un aspecto pobre, irregular y adormecedor en grado sumo, justo hasta que... un desalentador silencio lo inunda todo. La cosa se pone muy rara, y empieza a preocuparnos.



▲ Detrás de ese tipo poseído hay un bonus. Recógelo.



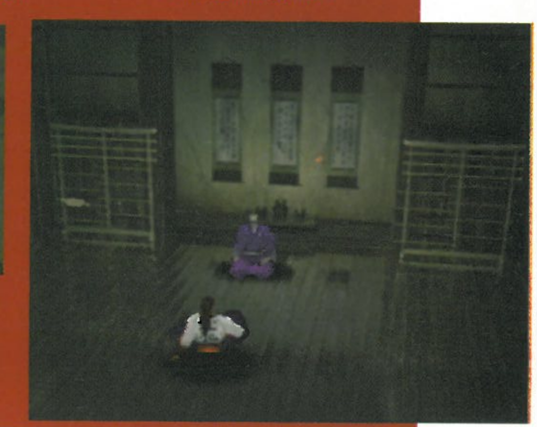
▲ La búsqueda de la puerta trasera puede llevarte una eternidad, Pero...



▲... está a la izquierda. El compañero de Kotaro vive dentro de un granero gigante.



▲ Te dijimos que recogieras la bolsa con ítems. Aumentará tus puntos de energía y dará un color más sonrosado a tus mofletes.



► El concurso de miradas fijas sigue adelante. El tipo calvo del mono azul va con ventaja.

El Mañana Nunca Muere

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

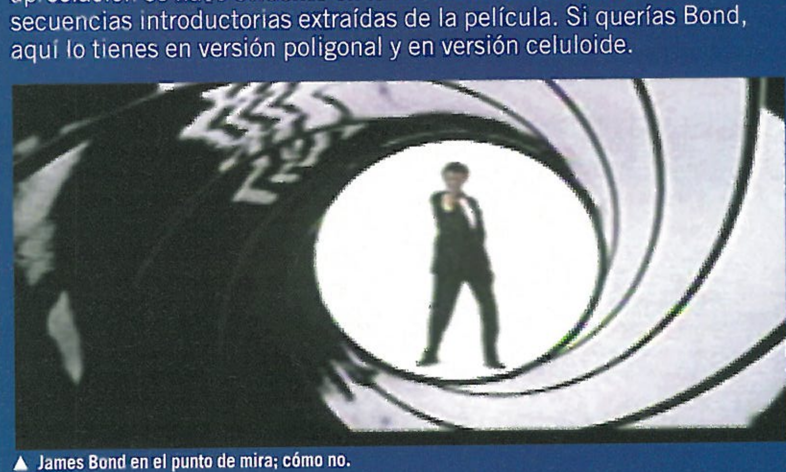
Jugador: **1**
Editor: **MGM**

Fabricante: **Black Ops**
Distribuidor: **Electronic Arts**

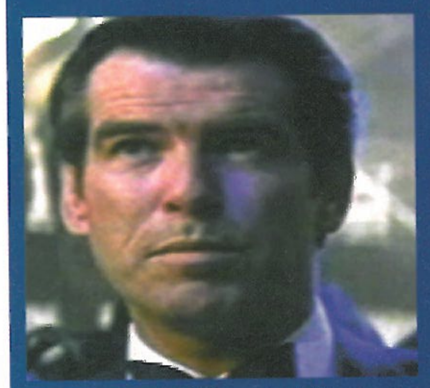
Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Pad analógico**

Licencia para matar

● La estructura del juego sigue la marcada por el film. Esta apreciación se hace evidente en la inclusión de las diferentes secuencias introductorias extraídas de la película. Si querías Bond, aquí lo tienes en versión poligonal y en versión celuloide.



▲ James Bond en el punto de mira; cómo no.



▲ 007 sigue mostrando los rasgos de Pierce Brosnan.



▲ Explosiones y demás sutilidades están a la orden del día en esta serie.



▲ Nada mejor que atacar a los enemigos por la espalda.



▲ Lánzate sin miedo y muestra tus habilidades deportivas.

Otra aventura en tercera persona llega hasta nuestra consola, pero atención, porque el protagonista derrocha carisma por los cuatro costados

El agente británico más famoso de todos los tiempos desembarca por primera vez en la PlayStation con un CD repleto de las características que han convertido a este espía con licencia para matar en una celebridad. En una aventura de acción en tercera persona.

Los mitómanos están de enhorabuena. James Bond ha decidido hacernos una pequeña visita y, para la ocasión, se ha vestido de *Syphon Filter* y ha completado la jugada con algún que otro giro en el desarrollo de la acción.

El juego sigue las peripecias de 007 en su reciente película. Todo en *El Mañana Nunca Muere* pretende ser espectacular y emocionante. El título, creado por los chicos de Black Ops, es un juego divertido y variado pero que nunca llega a la emoción y a la complejidad de los recientes *Syphon Filter* o *Metal Gear Solid*.

A lo largo de 11 niveles deberás cumplir diferentes objetivos dictados por M. Estas misiones te obligarán a visitar escenarios muy diversos en los que deberás eliminar a todo tipo de malhechores (utilizando tu increíble arsenal repleto de los artilugios característicos de la serie). Las variaciones de género te permitirán lanzarte por una pendiente nevada (calzado con unos esquís), conducir un coche mientras atacas a los vehículos de los malos e, incluso, tendrás la posibilidad de pilotar un avión de combate para luego saltar al vacío. Todas estas interesantes opciones se ven mermadas por una excesiva falta de profundidad en cada una de las misiones. Lo mismo sucede con la incordiante brusquedad en los movimientos del protagonista, la cual impide que disfrutes plenamente de una acción fluida y repleta de situaciones de peligro.

Los momentos de aventura, que en un principio, son interesantes, pueden acabar siendo repetitivos. La excesiva facilidad con la que acabarás las misiones y el número limitado de las mismas.

¿Quiere esto decir que se trata de un mal juego? Por supuesto que no. Lo único que sucede es que no es el excelente juego que podría haber sido. Estamos ante un producto de interés, con un protagonista de lujo, que incluye imágenes extraídas de la película, situaciones variadas y objetos de lo más curioso (la cámara de fotos, el BMW armado hasta los dientes, etc.), pero que no acaba de cuajar por culpa de una robótica y sincopada brusquedad de movimientos (tanto del protagonista como de los escenarios). PSP



***El Mañana Nunca Muere* hubiera podido ser un juego excelente pero algunos fallos le impiden medirse con los grandes del género. Es, hasta cierto punto, entretenido y los fans de 007 disfrutarán de lo lindo con sus aparatejos y las situaciones calcadas de la película. Pero le faltan algunas cosillas para que el conjunto acabe fascinando.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Es Bond... James Bond ➕ El apartado sonoro es lo mejor del juego ➕ Es variado ➕ Los artilugios son interesantes	➖ La falta de profundidad en cada misión ➖ El protagonista se mueve con excesiva brusquedad entre los escenarios ➖ Es excesivamente fácil y corto



Worms Armageddon

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1-16**
Editor: **Hasbro**

Fabricante: **Microprose**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Multi-Tap**

Estos rugosos gusanos rosados ahora tienen, más que nunca, una sensibilidad que congenia con su sentido del humor

No siempre los juegos únicos y originales se abren camino para convertirse en éxitos comerciales. Sin embargo, *Worms* ha sido un tremendo éxito, sorprendiendo a muchos de aquéllos que encontraban su estilo minimalista un poquito aburrido.

Siguiendo con la ya probada fórmula para *Worms,* los chicos de Microprose nos sirven un nuevo bocado de acción de ese tan peculiar mundo de los bichos con el que ya estamos familiarizados.

¿Te entra el gusanillo?

Usando una selección de armas, herramientas y una buena ración de ser despiadado, los gusanos de tu equipo deben eliminar a los gusanos del equipo contrario de la zona de juego 2-D. El combate se desarrolla por turnos, y eso hace que todo sea un poco lento. Por otra parte, están a su favor los elementos estratégicos del juego y los divertidos retazos de comentarios (te troncharás de risa con los de deportistas americanos).

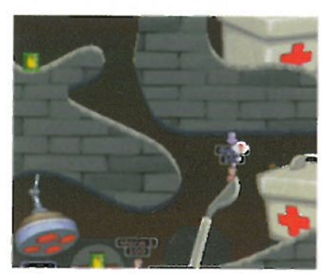
Parece como si hubiera sido dibujado por alguien con muy buen ojo; de hecho, es de lo mejorcito en juegos de bajo mantenimiento, y la verdad es que todo funciona. Dado que el juego no significa un gran avance comparado con su antecesor, y además es bastante aburrido jugar con el modo un jugador (es obligatorio dar el turno a tus colegas), el atractivo del juego está en considerarlo un entretenimiento. PSP



▲ Una granada destruye a un gusano enemigo. ¡Qué aprenda!



▲ Un gusano solitario se pregunta cómo se va a introducir en combate.



▲ Nunca se repite el fondo más de una vez.



► Otro gusano muerde el olvo. Los horrores de la guerra...

Herramientas del oficio

● Los gusanillos pueden elegir entre 50 objetos y armas. Tanto un bazooca como una cuerda tienen la misma importancia en el combate.



▲ A punto de cargárselas con un hacha. ¡Ay!



▲ Uno siempre puede confiar en un bazooca.





▲ Otra de esas bombas de dispersión con dispositivo explosivo.



▲ Aquí (arriba) tenemos una oveja-bomba accionada a distancia. ¡Qué obra de arte!

PlayStation Power

No le concedemos ningún punto por su originalidad, aunque todavía es un juego entretenido si puedes aguantar su lentitud. Es el juego «perezoso» por excelencia.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Nunca se repite el juego dos veces	➖ Es algo lento
➕ Más desarrollado que *Worms*	➖ Apenas te hará saltar de emoción
➕ No sabemos por qué, pero resulta divertido	➖ Defectos en la sección de entrenamiento
➕ Combina muy bien con una pizza y un refresco	➖ El ordenador o bien es demasiado bueno, o no sirve para nada. Um...

Puntuación 60%

¿Se te han helado los pies?

Trick'N Snowboarder

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Ni siquiera la promesa de deslizarte por la pista encarnando a un personaje de Resident Evil 2 salva a este juego de snowboarding tan flojo

Vaya trucos

● El problema de los trucos de *TNS* es que son demasiado fáciles de ejecutar y muy exagerados. En su lugar, un simple toque al botón de Disparo, con movimientos especiales al estilo *beat 'em up*, lo habría hecho más interesante. Los trucos de agarre se han dejado de lado en cuanto a espectacularidad en favor de unos saltos del todo ridículos.



▲ Ahí tienes un salto realmente espectacular. Pero sólo vale unos irrisorios 16 puntos. Bah, te dan ganas de llorar y todo.



▲ Este salto de espaldas vale más de 300 puntos, aunque todo lo que has de hacer es pulsar Círculo. La verdad, es ridículo.

▲ Este truco va acabar en desastre. Y, encima, va a quedar todo filmado.

El mayor atractivo de *Trick'N Snowboarder* son sus personajes ocultos. En un golpe de efecto muy astuto, el juego te ofrece la posibilidad de jugar como Leon, Claire y otros personajes populares de *Resident Evil 2*. Después de todo, ¿cuántas veces te has preguntado qué aspecto tendría el Poli Zombie (o como se llame) ejecutando un falso *Indy Nosebone* en una rampa dispuesta a tal fin? Ejem...

Pero hasta que no accedas a ellos, tendrás que conformarte con un puñado de *boarders* de lo más normalitos. Siempre que el juego haya logrado mantener tu interés como para llegar hasta allí, claro está. Hay 10 circuitos ambientados, por ejemplo, en los Alpes, en *halfpipe* o en un parque de deportes de invierno. Hay una pantalla partida. Y cantidad de publicidad encubierta de forma que tu *boarder* sólo viste los pantalones de *boarding* Kyber™ más totales y se desliza con la tabla Todd Richards™ más reciente.

Falsas promesas

Todo lo cual parece prometer mucho. Pero donde *Trick'N Snowboarder* fracasa de lleno es precisamente en lo que al *snowboarding* se refiere. Los fallos se dan por triplicado. En primer lugar, el diseño de las pistas es terrible. No hacen sino llevarte directamente montaña abajo, al contrario del *snowboarding* de verdad, en el que gran parte de la diversión pasa por explorar más allá de la pista en sí. Luego están los trucos. Resulta desconcertante lo fácil que es ejecutarlos. Con tan sólo darle al botón Círculo, por ejemplo, consigues realizar, de espaldas, una vuelta de campana perfecta. ¿Destreza? No la vas a necesitar en *Trick'N Snowboarder*.

Y, por último, los gráficos. Bastante malos. Incluso hemos podido escuchar comentarios como «parece un juego de Commodore 64». PSP



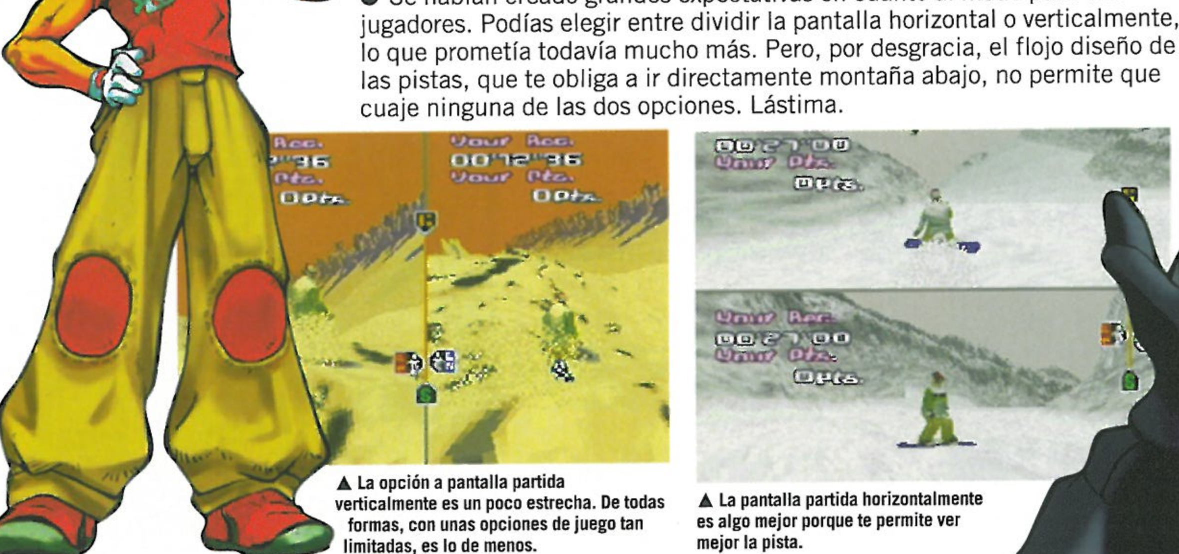
Este juego ha dado un giro más de lo que Capcom habría deseado. La presencia de personajes secretos de *Resident Evil* es todo un puntazo. Pero el juego en sí se queda a medias.

A FAVOR	EN CONTRA
Pantalla partida, modo dos jugadores	Gráficos bastante malos
Montones de pistas	El diseño de las pistas es muy flojo
Personajes ocultos	Los trucos no precisan apenas de habilidad
Y ya no hay más	No da la impresión de estar practicando snowboarding de verdad

Puntuación  50%

Juego para dos

● Se habían creado grandes expectativas en cuanto al modo para dos jugadores. Podías elegir entre dividir la pantalla horizontal o verticalmente, lo que prometía todavía mucho más. Pero, por desgracia, el flojo diseño de las pistas, que te obliga a ir directamente montaña abajo, no permite que cuaje ninguna de las dos opciones. Lástima.



▲ La opción a pantalla partida verticalmente es un poco estrecha. De todas formas, con unas opciones de juego tan limitadas, es lo de menos.



▲ La pantalla partida horizontalmente es algo mejor porque te permite ver mejor la pista.

EPGA Golf

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Canal + Multimedia**

Fabricante: **Gremlin**
Distribuidor: **Infogrames**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

¡Uauh! Un juego de golf en el que los europeos realmente ganan. ¿Seguro que es un sueño para cualquier fan del golf?

Recuerdas la Ryder Cup? Los europeos se horrorizaron porque los americanos se lanzaron al *green* y, posiblemente, eliminaron a Olazabal. Seguro que te lo pasaste de miedo pero ¿sentiste ganas de dejar lo que tenías entre manos y de volar hacia Holanda para asistir al Masters?

Bien, para ser sinceros, incluso si a *EPGA* se le llamara *Ryder Cup 2000*, a nadie le molestaría el cambio. Después de haber ofrecido en vídeo todos los viejos trofeos ganadores, todo se viene abajo cuando los rockeros pesados Mogway se hacen cargo de la banda sonora y nos vamos a Irlanda para jugar un torneo de golf.

Pedazo de rough

EPGA parece bastante realista a simple vista, como si sólo se tratara de ver golf en la tele. El comentarista Peter Allis gruñe su introducción a los días de juego y Colin Montgomerie lleva unos pantalones rosa horrorosos. Entonces das el primer golpe y llega el desastre.



▲ Puedes usar el Pad analógico pero es probable que metas la bola en el agua.

Luchas por ver la bola mientras vuela por el aire (¿a que parece como en la tele?) y aterriza en la calle. ¿De veras? No, la bola choca contra un bulto —que no has podido ver— y rueda hasta el rough. Muchas gracias.

Suave, suave

Es curioso que cuando al final llegas al green, la superficie es más suave que el osito del anuncio de las toallas. Ni baches ni pendientes; nada de nada. Es como si los desarrolladores hubieran mezclado los dossiers del green y de la calle.

Se han incluido algunos juegos pero carecen de toda diversión. ¿Qué tiene de interesante jugar al golf en la oscuridad? ¿Y en una isla? La verdad es que no se trata del juego que todos estábamos esperando. PSP



EPGA parece bastante sencillo y la jugabilidad tampoco es muy buena. Deberá entrenarse mucho si quiere ser el número uno del Masters.

A FAVOR	EN CONTRA
+ La cantidad de recorridos	− Es mediocre
+ Los mejores jugadores europeos	− Se ven las pendientes de las calles
+ Los comentarios de Peter Allis	− Circuitos limitados
+ Los pantalones de Montgomery	− Acertar es demasiado fácil
	− ¡Qué aburrido!

Puntuación 50%

El cuello del Rough

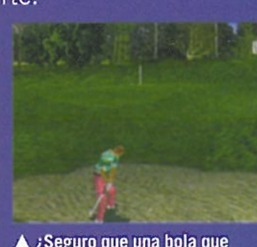
● Lo más difícil es llegar hasta el green más que permanecer allí. Pasas más tiempo en el *rough* que en cualquier otra parte.



▲ ¿No hace un día precioso para jugar a una partida de golf? Sí, vamos.



▲ El giro de Monty nos deja ver su encantador pantalón rosa de invierno. Precioso.



▲ ¿Seguro que una bola que rueda no puede tapar un búnker?



▲ Monty aprovechó el día. Una actuación magnífica sobre el *green*.



▲ A punto para golpear la bola. No hace falta cambiar el indicador.



▲ Bien, la ha metido. Es una sobre par.

¿Divertido? ¡Y qué más!

● El golf calculado roza la diversión, pero el golf en la oscuridad es exactamente lo mismo. Se supone que es un buen modo de deshacerse de la gente que juguetea en los búnkers.



▲ ¿Qué? ¿En serio? Es golf de noche, uno de los juegos divertidos. No, no parece tener nada distinto del golf habitual.



▲ Eso es golf de isla. Golpea la bola de isla en isla hasta que la metas en el *green*.



Cartas

¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

Forum Play es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo se entere de que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**
Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Pseo. San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».

Un tigre, dos tigres...

¡Hola *PSP*!

Quería, en primer lugar, felicitaros por la buena revista que hacéis y también por el maravilloso análisis de *Speed Freaks* (aunque se merece un pelín más) dado que vuestra compete (competencia) sólo le dio un 3 (vergonzoso).

Pero me voy a presentar, soy el Tigre, un asiduo lector que quería haceros unas preguntas (tened en cuenta que no tengo experiencia en escribir a revistas):

En mi peña somos 20 personas, todos tenemos la Play, todos comprábamos *PSP* hasta que quitasteis el CD y ahora soy el único que me la compro; están pensando en echarme. ¿Por qué quitáis el CD? Es vergonzoso, como el 3 de la compete. Desde aquí un asiduo lector, os pide que por favor pongáis el CD de nuevo.

1. ¿Para cuándo *GT2* y *RE3 Nemesis*?
2. ¿Por qué no ponéis los resultados de los concursos en el número siguiente?
3. ¿Sabéis quién ha ganado el concurso *Silent Hill*? ¿Quién es?
4. ¿Para cuándo *Crash Team Racing*?
5. ¿Por qué no publicáis una guía sobre *Syphon Filter* como hicisteis con *Metal*?
6. ¿Cuál creéis que es mejor: *Metal* o *Syphon*? Para mí, *Syphon*.
7. Si yo quiero crear mi propia empresa para desarrollar juegos ¿qué he de hacer? Lo digo porque ya tengo ideas sobre un plataformas genial y perfecto.
8. ¿Cuál fue el primer juego para Play?

Si podéis, me gustaría que publicaran esta carta en el número 29.

El Tigre (Madrid)

Lamentamos comunicarte que con Speed Freaks *fuimos demasiado generosos. Si hubiésemos visto antes de analizarlo* CTR, *te aseguramos que* Speed Freaks *habría salido peor parado. No es mal juego, pero comparado con* CTR*... Crash no tiene competencia, está claro.*

En cuanto al CD, lamentamos comunicarte que no depende de nosotros, sino de nuestros «superiores». Nosotros sólo somos pequeñas marionetas movidas por los hilos del poder, bla, bla, bla. Vamos a intentar olvidar nuestras penas contestando tus dudas...

1. Los chicos de Sony nos han avanzado que GT2 *verá la luz en España el próximo mes de febrero, mientras que* RE3 Nemesis *lo hará en el primer trimestre del 2000, aunque Proein todavía no ha confirmado cuándo exactamente.*

2. Si te has fijado en las páginas de concursos, los participantes tienen un mes para responder a nuestras preguntas, así que si la revista siguiente sale justo un mes después es bastante difícil que publiquemos el nombre de los ganadores. Si lo hiciésemos querría decir que los premios están dados de antemano, así que tendrás que tener un poco de paciencia para ver tu nombre escrito ¿por qué tú escribes, no?

3. Los nombres de los ganadores del concurso Silent Hill *de Global Game los tienes en las páginas 16 y 17 de la revista de este mes.*

4. Ya deberías encontrarlo en cualquier tienda.

5. ¿Es que tienes problemillas? Je, je... Hablaremos con la dire al respecto, aunque puedes consultarnos tus dudas directamente en esta sección, lo conocemos al dedillo...

6. Hombre, cada uno tiene sus pros y sus pocos contras. Metal *es más envolvente y profundo y* Syphon *más divertido y rápido.*

7. Reúne dinero, mucho dinero. Muuuuuucho dinero. Y cuando lo hayas hecho, llámanos de nuevo a ver qué podemos hacer con él...

8. Como sucede con todas las consolas, salieron varios con ella: Ridge Racer, WipEout, Destruction Derby, Tekken*... Sería difícil averiguar cuál estuvo acabado primero, si es a lo que te refieres. Hasta luego, Tigretón.*



Consejos

Hola,

Me llamo Fernando y hace poco me compré dos juegos. Son éstos: *Sled Storm* y *Tony Hawk's Skateboarding*. ¿Hay trucos para estos juegos?

Me gustan mucho los juegos de carreras y pronto me voy a comprar un volante. ¿Cuál me aconsejáis?

Me encantan los juegos de peleas. Entre los que os voy a decir, ¿cuál me aconsejáis? *Street Fighter Alpha 3, Soul Blade, Bloody Roar 2* y *Dark Stalkers 3*.

Muchas gracias. Sois la mejor revista de videojuegos.

Fernando Ureña Medina (Talavera, Toledo)

¿Es que no te lees nuestra revista? En el número de diciembre publicamos una fantástica guía de trucos de Tony Hawk's. *Respecto a los volantes, hay muchos muy buenos. El Race Leader 32 es fantástico, pero ahora los hay compatibles con todos los soportes, a lo mejor te interesan más. De todos modos, en esto de los volantes, el precio y la calidad suelen aumentar a la par. Tú verás cuánto puedes pagar...* Soul Blade, *con los ojos cerrados. Bueno, queremos decir que lo elegiríamos con los ojos cerrados, no que juegues con los ojos cerrados, que entonces te matarán enseguida... Ya sabemos que somos los mejores, pero gracias.*

Club Trimetrucos

Hola,

Somos el Club Trimetrucos. Te podemos mandar trucos, *passwords* y ayudas sobre cualquier juego de PlayStation y si eres socio del club te mandaremos un carnet. Para que te demos una respuesta y recibas el carnet. Sólo tienes que escribir a:

José Luis Soria Redondo
c/ Navarra, portal 2-2º C
29631 Arroyo de la Miel (Málaga)

Quejas y dudas

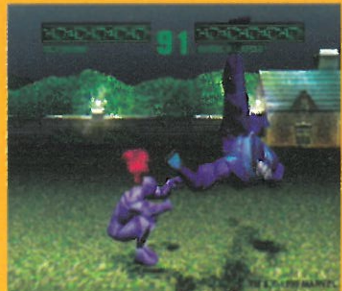
Hola compañeros y poseedores de la PSX:

Os tengo que decir un montón de cosas. Vayamos por partes:

¿Alguna vez en esta vida veré una adaptación para Play del genial juego de ordenador *Battle Zone*?

Tengo una queja sobre el juego *C&C Red Alert*. ¿Por qué las imágenes de la parte de atrás del estuche







del CD son tan geniales y sin embargo los gráficos del juego en sí son tan burdos en el sentido literal de la palabra?

Me encanta la lucha libre y tengo una duda. ¿*WCW Thunder* o *WWF*? El problema es que en el primero conozco luchadores y en el segundo ni ¡PUM! Ya que los dos son de organizaciones diferentes.

¿Por qué en el anuncio de la tienda MGK de esta revista dicen que tienen el juego *Star Wars Episodio 1* y en un bazar de mi ciudad dicen que no ha salido a la venta?

Yo no digo que la PlayStation2 sea mala, pero me pone de los nervios que la pongáis como un dios (perdón) porque me hace suponer que mi compañera de aventuras, mi gris, y compañera de cuarto es una «full».

Contestadme y perdón por la mala letra y los borrones.

Óscar González Yurrita (Santander)

Lo de Battle Zone *tiene mala pinta, porque de haber una conversión habría salido hace tiempo... Pero si nos enteramos de algo, te lo haremos saber.*

Lo de C&C *tiene una explicación que no te va a gustar nada: marketing. La gente ve la portada, le gusta, le da la vuelta, le gusta, se lo compra. A las compañías distribuidoras les importa menos que los compradores después se sientan decepcionados, y ahí es donde entramos nosotros, las revistas especializadas, para que no os vendan gato por juego... Las imágenes que hay en la parte trasera de la caja son de las secuencias de vídeo, no del juego, como los vídeos que están poniendo ahora en algunos cines de* C&C Tiberian Sun, *que también son de las secuencias de vídeo y no del juego.*

WWF, *dónde vas a parar. Te lo pasarás de miedo. De todos modos, en* WWF *también hay luchadores de la* WCW.

Los del bazar al que has ido a preguntar no se enteran, muchachote. Corre a buscar Episodio 1 *a cualquier otra tienda antes de que lo retiren por antiguo...*

Lamentamos haberte hecho sentir que la PSX actual es una full, pero es que, comparada con la PS2, lo es... ¿Qué quieres que te digamos que la PS2 es una basura? Si es lo que quieres, vale, pero que sepas que te estaremos engañando. ¡Tiene cuatro veces más potencia, hombre! Tranquilo por la letra, ya ves que lo hemos solucionado.

Entrenador de fútbol

Hola *PlayStation Power*,

Me llamo Cecilio Pérez Reyes, tengo 10 años y os felicito por esta extraordinaria revista que nos brindáis. Soy muy aficionado a los juegos de entrenadores de fútbol.

En la edición de agosto de *PlayStation Magazine* publicasteis que salía en septiembre al mercado *Football Manager*, estamos a noviembre y aún no ha salido: ¿qué ocurre? ¿lo puedo conseguir?

¿Cuántos juegos de este género hay para PlayStation hasta el momento? ¿Cuáles son?

¿Cuáles son los que van a salir próximamente?

Aún conservo el Spectrum de mis hermanos mayores, para el cual salió al mercado un juego llamado *Football Manager* hace aproximadamente 20 años (me refiero al primero de todos). ¿Qué os parece? ¿Era bueno? Para mí es el mejor de todos los tiempos y para muchos aficionados también. Y aprovechando que *PlayStation Magazine* está incluyendo en sus demos (de determinados meses) juegos completos de Spectrum muy antiguos ¿qué opináis si incluís *Football Manager*? ¿Podría ser posible? A todos nosotros nos va a encantar. Eso es todo, muchas gracias.

Cecilio Pérez Reyes (Málaga)

Los chicos de Codemasters nos han anunciado que el próximo mes de febrero saldrá a la venta su LMA Manager 2000, *que estará completamente localizado en español. Lo cierto es que no hay más juegos para PlayStation de este tipo, aunque casi todos te permiten configurar tus equipos como quieras y cuentan con un montón de opciones. Cuando leas estas líneas ya estará en la calle* FIFA 2000 *e* ISS Pro 2000 *hará su aparición también en febrero.*

Sí, el Football Manager *de Spectrum era fantástico, pero no podemos sacarlo en el CD porque... ¡ya no tenemos CD! Todavía hay quien no se ha dado cuenta...*

Fan de los beat 'em up

Hola chicos de *PlayStation Power*,

En primer lugar me gustaría felicitaros por vuestra revista.

Soy un fan de los *beat 'em up* y me gustaría que me recomendarais un juego que no sea *Tekken 3*, *Soul Blade* o *Street Fighter Alpha 3*. Gracias.

También me gustaría saber qué marcas aparecerán en *Gran Turismo 2*. Gracias.

César Palop Morata (Castellón)

Con lo de los beat 'em ups *nos lo pones algo difícil, porque esos son precisamente los mejores. Shao Lin es una pasada si tiene Multi-Tap, pero ya está. Bueno, aun sin Multi-Tap es una pasada porque puedes jugar con hasta ocho luchadores en pantalla (la CPU se encarga de controlar a todos los que sobren), pero no es un* Tekken...

En cuanto a GT2, *aparecerán todas las marcas del primer juego y unas cuantas americanas y europeas nuevas, como Porsche, Mercedes, BMW... Todavía están por confirmar las definitivas, pero esas son seguras.*

¡Resiste!

Hola,

Soy Víctor Les, un enganchado a la PlayStation. Por eso he pensado que unirme a vuestro club sería divertido, si me admitís en él.

Los estudios me mantienen alejado de la televisión y supongo que con vuestras revistas estaré informado sobre esta famosísima consola gris. Bueno os voy a contar algo de mí. Tengo 12 años y vivo en Tudela (Navarra) y como es una ciudad pequeña hay pocas diversiones, menos los amigos y la Play, así que me paso el día jugando a *Resident Evil* o a *Tekken 3*. Por cierto, intentad mandarme la máxima información sobre *Tomb Raider 4* y *Resident Evil 3*.

Es que no puedo resistirme a las curvas de Lara Croft; los juegos de aventuras, terror o lucha me encantan, me enganchan, les rompe las cabezas o solucionar puzzles y ya ves, *Tomb Raider* y *Resident* tienen muchos y difíciles. También me gustan los juegos como *Crash*, *Worms*, *Dino Crisis*, *Um Jammer Lammy* y *Shadow Man*. Os voy a dejar. Espero recibir noticias pronto.

Un saludo de vuestro amigo,

Víctor Les (Tudela, Navarra)

¡Pues sí que te gustan juegos! No sabemos muy bien qué quieres que te contestemos, así que vamos a improvisar: Tomb Raider 4 *es como el primer* TR *con mejores gráficos, un par de cosillas nuevas y menos enemigos;* RE3 *es como el 2, que a su vez era como el* RE *original; si te gusta* Crash, *te gustarán todas sus continuaciones, incluido* CTR*; si tanto te gusta* RE, *debería gustarte* Silent Hill *(aunque esta es una cuestión cada vez más discutida); si gusta* Worms... *lo sentimos por ti; si te gusta* Dino Crisis, *insistiremos en que juegues a* Silent*; si te gusta* Um Jammer Lammy, *espera a que salga* Bust-A-Groove 2*; y si te gusta* ShadowMan... *¡Hasta pronto!*



Queremos demos

Hola compis de la *PSP*,

Vuestra revista es la mejor de todas, lo malo es que no hay demos. ¿Por qué las habéis quitado? Tenemos un club llamado los Consoleros, si algún compi se quiere apuntar, que mande una carta a:

Alberto Beiztegui Casado
c/ Gonzalo Bilbao, 26, 1º E
41003 (Sevilla)

Hazta luego Lucaz. Je, je.

Ya hemos explicado lo de las demos ¿no? Pues ídem... Suerte con el club.

Indignación

Hola me llamo Cris y escribo para deciros cosas que pienso.

Ante todo, gracias por abrir esta página que es tan importante como toda la revista.

He oído muchos truquillos de *Final Fantasy VII* pero ¿existe un gran truco? Por ejemplo ¿jugar con Sefirot?

Me indigné mucho al ver en el número 28 de *PlayStation Power* un concurso que sólo era para mayores. ¿Por qué?

¿Qué sabéis de *Chocobo's Mysterius Dungeons*?

¿Para cuándo *Resident Evil 3*?

Saludos muy cordiales,

Cristobal Mesa (Cádiz)

No te enfades Cris. Sólo ha pasado una vez y no fue por eliminar gente sino porque se trataba de un juego para mayores de 18 años y para evitar futuros problemas, se decidió hacerlo así pero no lo haremos más. ¿Nos perdonas? Ya nos gustaría tener más información de uno de los títulos en el que los Chocobos son los protas. Los chicos de Square nos dijeron que si tenía éxito Chocobo Racing *en Europa nos obsequiarían con más títulos, así que estamos a la espera de ver qué sucede.* RE3 *saldrá a la venta a lo largo del primer trimestre del 2000 pero todavía no nos han confirmado la fecha exacta.*

¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.200 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 5.761 ptas. Resto del mundo: 8.360 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...
(Población) (Fecha) (Mes)



Éstos son los ganadores de los 10 juegos *Formula 1 '99*, de Sony:

Iván Gallardo Salvador (Vitoria, Álava)
Adrián Toporcer (Castelldefels, Barcelona)
Carlos Valiente Casas (Madrid)
José I. Manzano González (Espejo de Tera, Soria)
Pedro Arnaiz González (Madrid)
Miguel Ángel Rodríguez Juárez (Sestao, Vizcaya)
Mario Martí Alabort (Rafelguaraf, Valencia)
Manuel Andrés Navarro Vázquez (Estepona, Málaga)
Aníbal Arias Segura (Valladolid)
M. Rosario Mateo Martínez (Alcobendas, Madrid)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59





¡...ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de

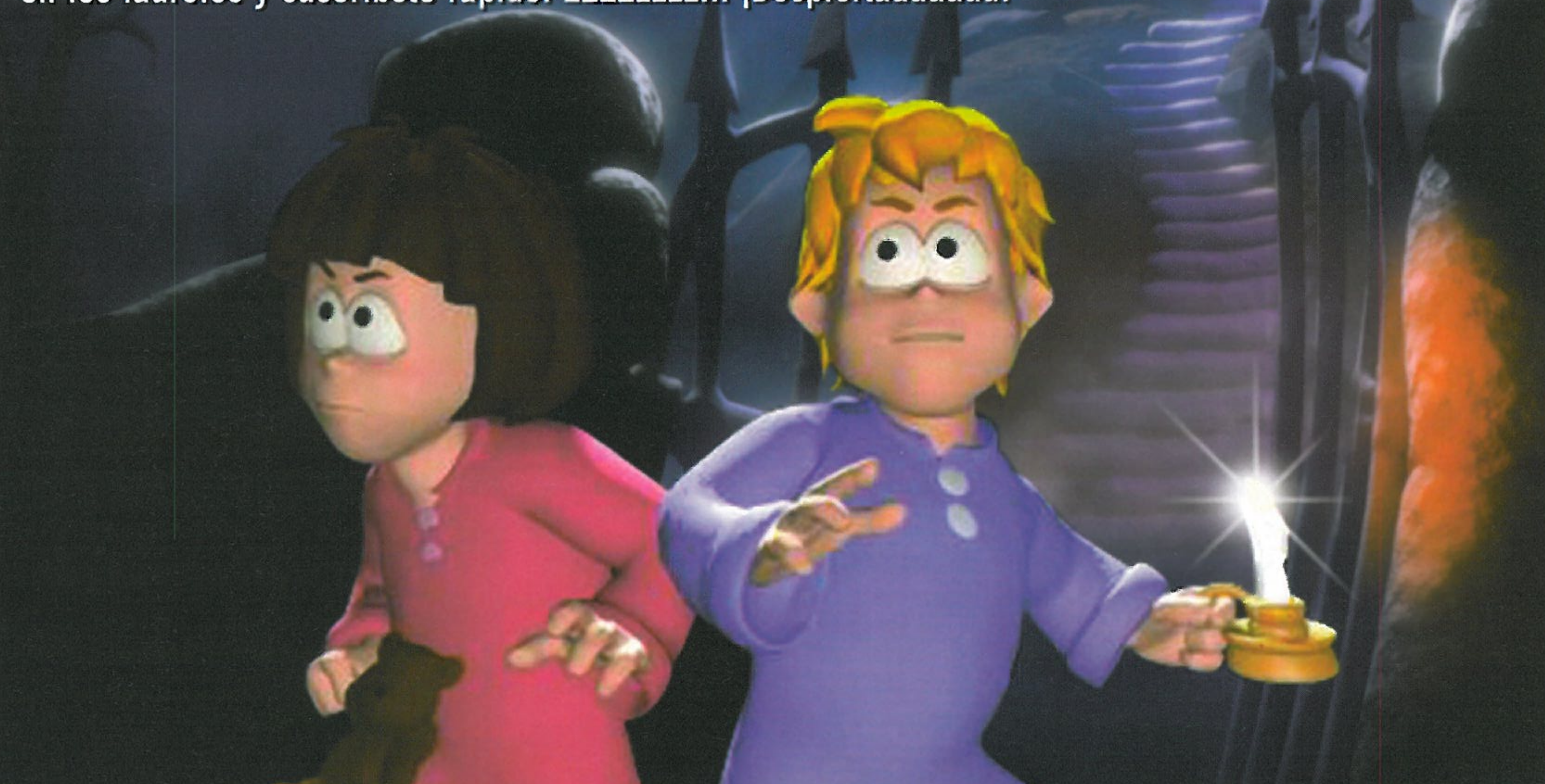
10 JUEGOS 40 WINKS de GT INTERACTIVE







Si tus sueños nunca se convierten en realidad y tus pesadillas más ocultas no te dejan vivir tranquilo, éste es tu juego. Los Duendes de los Sueños se encargarán de hacer que tus sueños sean divertidos, que seas lo quieras y que hagas cosas alucinantes. No dejes que los Duendes Malvados te ganen la partida. Rellena el boletín adjunto y, además de disfrutar de *PlayStation Power* puntualmente y en tu casa, participarás en el sorteo de 10 juegos *40 Winks*. No te duermas en los laureles y suscríbete rápido. ZZZZzzzz... ¡Despiertaaaaaaa!



A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

360°
Virgin • 7.990 pesetas • Carreras futuristas
Es de aquellos juegos que no crean ningún tipo de afición. Aunque a primera vista te puede parecer que no está mal, al ponerte al volante de sus mandos, te percatarás de que se trata de un verdadero y sonoro bluf.
Puntuación 42%



Abe's Exoddus
Virgin • 8.990 ptas. • Plataformas
Abe regresa para salvar a los indefensos Mudokon de los trabajos forzados en las minas, desenterrando los huesos de sus antepasados. Una repetición del Oddysee del año pasado, pero no por ello menos entretenida.
Puntuación 88%

PlayStation Power ¡Genial!

40 Winks 91%
Virgin● 7.990 pesetas ● Plataformas
40 Winks es una de las mayores sorpresas de la temporada. Un juego completo, cuidado hasta el más mínimo detalle y lanzado para ser la estrella de esta Navidad. Los más pequeños se volverán locos y los que no lo son tanto, puede que también.

Abe's Oddysee
Virgin • 3.990 pesetas • Plataformas
Unos gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de puzzle que debes resolver al estilo Lemmings. Un juego imaginativo, rápido y único.
Puntuación 90%

Actua Golf 3
Centro Mail • 7.990 pesetas • Simulador de golf
Si te gusta el golf sin personajes de dibujos animados obstruyendo cada uno de tus golpes, Actua Golf 3 es tu juego.
Sin duda es el mejor simulador de golf para PlayStation a pesar de que hasta los rivales del ordenador hacen trampa y de que constantemente surgen fallos insignificantes.
Puntuación 80%

Actua Pool
Iguana Games • 8.990 pesetas • Simulador de billar
El billar es un juego de pub que como mejor se juega es en tu local preferido, con monedas sobre la mesa y cacahuetes en los bolsillos. Sin embargo, *Actua Pool* es un título que te llevas a casa sin la caña de cerveza ni la máquina tocadiscos.
Puntuación 85%

Actua Soccer 3
Infogrames • 5.990 pesetas • Simulador de fútbol
Los chicos de Gremlin nos han traído un simulador de fútbol que no es tan bueno como nos tenían acostumbrados. Tiene montones de buenos toques y a los aficionados les encantará poder jugar con su equipo.
Puntuación 86%

Akuji The Heartless
Iguana Games • 4.990 pesetas • Aventura
Puede que también sea de Eidos, como Lara Croft, pero Akuji está muy lejos de ser otro Tomb Raider. Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre Medievil y Tomb Raider.
Puntuación 86%

Alien Trilogy
Acclaim• 4.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alundra
Iguana Games • 4.990 ptas. • Rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *FFVII*.
Puntuación 91%

All Star Tennis
Ubi Soft • 7.995 pesetas • Simulador de tenis
Casi alcanza los niveles de grandeza y rarezas de Smash Court. Acción rápida, furiosa y creíble combinada con elementos como el tenis bomba que convierten a este título en todo un éxito. Puesto que *Smash Court* ya no está a tu alcance, *All Star Tennis* se ha convertido en el mejor simulador del mercado. ¡Buenísimo!
Puntuación 86%

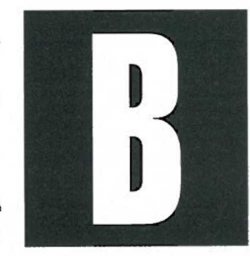
Ape Escape



Sony • 8.490 pesetas • Plataformas en 3-D
Ape Escape es un buen juego, divertido y variado. Lástima que a la larga pueda aburrir un poquito. No es de los grandes del género, pero es bastante recomendable, sobre todo para los niños.
Puntuación 82%

Apocalypse
Proein • 8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es uno de los juegos más trepidantemente adictivos que puedes encontrar en la PlayStation. Su apartado gráfico es una auténtica gozada. Si no eres muy exigente, éste es tu juego. Pero si prefieres un desarrollo más complejo, búscate otro.
Puntuación 92%

Asteroids
Proein • 5.990 pesetas • *Shoot 'em up*
La versión de Asteroids para PlayStation sigue las directrices del original. La diversión es la mejor palabra para definir esta pequeña maravilla que, sin un desarrollo complicado, te hará vivir grandes momentos.
Puntuación 90%



Batman & Robin
Acclaim • 4.990 ptas. • Acción
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
Puntuación 72%

Bichos
Sony • 8.490 pesetas • Plataformas
Si las continuas muertes súbitas y los frustrantes controles no consiguen hacerte desistir es que tienes una paciencia de santo. Spyro y Crash son menos simplistas, aunque no hace falta que eches mano del insecticida.
Puntuación 63%

Blasto
Iguana Games • 4.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%

Blazing Dragon
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar



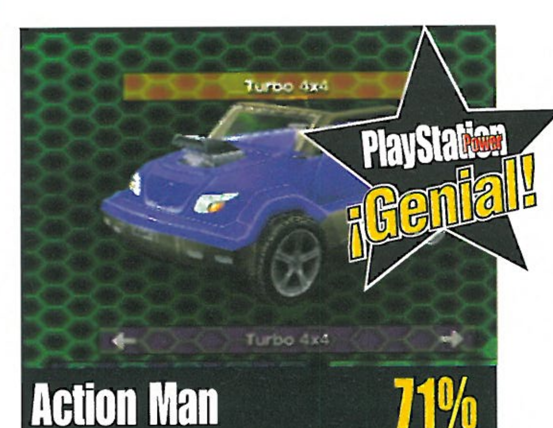
Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido.
Puntuación 80%

Bloody Roar 2



Virgin • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
Una incorporación al género novedosa y entretenida.
Los más duchos en los beat 'em up quizá no aprecien su simplicidad de movimientos, pero los no iniciados deberían salir hacia la tienda ahora mismo para comprarlo.
Puntuación 90%

Bomberman
Iguana Games • 7.900 pesetas • Puzzle
Vuelve *Bomberman* en estado puro. Eso significa sencillez a tope, aburrimiento si juegas solo, pero diversión ilimitada cuando compartes la experiencia con tus amigos. Si tienes un Multi-Tap no lo dejes escapar.
Puntuación 72%



Action Man 71%
Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura de acción
Action Man es una buena idea que se queda en eso. Tiene elementos de interés, cierta adicción, jugabilidad razonable y gráficos que no están nada mal. Pero, en general, es demasiado correcto y poco arriesgado.

dos

PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de A-Z Clasificados.



AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Final Fantasy VIII
2 Final Fantasy VII (Plat.)
3 Alundra
4 Legend of Kartia
5 Master of Monsters

ROMPECABEZAS
1 Next Tetris
2 Bust-A-Move 2 (Plat.)
3 Bust-A-Move 4
4 Tetris Plus
5 Bomberman World

CARRERAS
1 Formula 1 '99
2 Driver
3 Carmageddon
4 Colin McRae Rally (Plat.)
5 Chocobo Racing

ESTRATEGIA
1 Civilization II
2 Populous III
3 C&C: Red Alert (Plat.)
4 KKND Krossfire
5 C&C: Retaliation

BEAT 'EM UP
1 Tekken 3 (Plat.)
2 Street Fighter Alpha 3
3 DarkStalters 3
4 Marvel Vs Street Fighter
5 Street Fighter Collection 2

SHOOT 'EM UP
1 Dino Crisis
2 Silent Hill
3 Metal Gear Special Missions
4 Mission: Impossible
5 Metal Gear Solid

PLATAFORMAS
1 Spyro 2
2 Crash Bandicoot 3
3 B.B. Perdido en el Tiempo
4 Croc 2
5 Tarzan

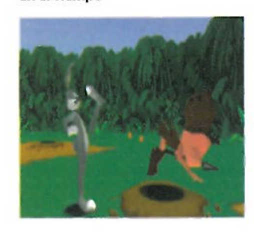
DEPORTIVOS
1 FIFA 2000
2 Sled Storm
3 Esto es Fútbol
4 ISS Pro '98
5 UEFA Striker

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Final Fantasy VIII
2 FIFA 2000
3 Dino Crisis
4 Silent Hill
5 Tekken 3 (Plat.)

Bomberman World
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
Puntuación 75%

Brahma Force
Virgin • 8.990 ptas. •
Shoot 'em up
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

Bugs Bunny Perdido en el Tiempo



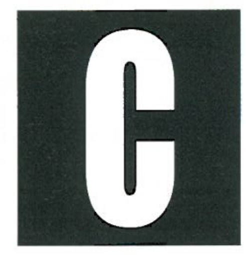
Infogrames • 7.990 pesetas • Plataformas
La primera aparición de Bugs Bunny en nuestra consola ha dado como resultado un juego entretenido y bien hecho. No es ninguna maravilla, pero divierte y los pequeños fallos que tiene no molestan en exceso.
Puntuación 78%

Bust A Groove
Iguana Games • 7.990 ptas. •
Baila 'em up
Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de Bust A Groove una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de PaRappa... ha nacido un nuevo género.
Puntuación 88%

Bust-A-Move 4



Acclaim • 6.990 pesetas •
Puzzle
Estás ante uno de los juegos más divertidos de la historia. La incursión de nuevas opciones maquilla, en cierta manera, una falta de innovación y un descarado «explotar el filón». De todas formas, se trata del mejor y más completo producto de la serie.
Puntuación 89%



C3 Racing
Infogrames • 7.990 pesetas • Simulador de coches
Divertido, rápido, lleno de opciones y muy jugable. Con estos argumentos, C3 se convierte en el tercer mejor juego de conducción para PlayStation. Sólo Toca 2 y GT lo superan. Pero si te gustan este tipo de juegos, este título de Infogrames es una referencia obligada en tu colección.
Puntuación 91%

Capcom Generations
Virgin • 7.990 pesetas • Arcade nostálgico
Es difícil valorar un juego de este tipo. Pero si te adentras en él, encontrarás más de una joya que no solo te hará soltar la lagrimita, sino que te divertirá un montón.
Puntuación 80%

Castrol Honda Superbike Racing
Proein • 8.990 ptas. • Motos
La intención era buena: aportar un nuevo título de motos para PlayStation. El resultado, malo: un producto inacabado, lleno de fallos y que sólo aporta alguna que otra dosis de diversión.
Puntuación 65%

C&C Retaliation
Iguana Games • 7.990 ptas. • Estrategia
No es la secuela de Red Alert, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!
Puntuación 92%

C&C Red Alert
Proein • 3.990 pesetas • Estrategia
Los simuladores de estrategia han llegado a la mayoría de edad. Red Alert es fácil de manejar y tan bueno como cualquier shoot 'em up.
Puntuación 95%

Chessmaster II



Proein • 8.990 pesetas • Ajedrez
De acuerdo, el ajedrez es una actividad cerebral, pero cuando la interfaz del usuario está tan bien diseñada, jugar es un auténtico placer y reproduce a la perfección el ambiente y las sensaciones de tan noble deporte.
Puntuación 68%

Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

Civilization 2
Proein • 8.990 pesetas • Estrategia
Aviso: acabas de entrar en el universo alternativo de Civilization. Puede que jamás quieras salir de él. Segundo aviso: puedes conseguir que cada día sea Navidad si te apetece.
Puntuación 91%

Colin McRae Rally
Proein • 4.990 pesetas • Carreras
El mejor juego de carreras que se ha visto jamás para PlayStation. Es tan alucinante que saca a los demás de la pista a la primera de cambio.
Puntuación 95%

Colony Wars: Vengeance
Centro Mail • 7.490 ptas. •
***Shoot 'em up* espacial**
Colony Wars: Vengeance se convierte en uno de los títulos más gratificantes dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un número uno.
Puntuación 93%

Constructor
Acclaim • 4.990 ptas. • Estrategia
Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda.
Puntuación 79%

Cool Boarders 3
Sony • 8.490 pesetas • Carreras
Hace lo mismo que hace Cool Boarders 2, pero muchísimo mejor. Si ya te has comprado la segunda entrega y te metes en esta tercera, no desesperes. Aunque la última adición no es infinitamente mejor, lo que sí tienes asegurado es una buena sesión de acción de snowboarding casi perfecta.
Puntuación 91%

Copa del mundo: Francia '98
Iguana Games • 3.990 ptas.• Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante.
Puntuación 79%





Championship Motocross 80%
Proein ● 8.990 pesetas ● Simulador de motos
Aunque no es tan pulido como sus rivales sobre cuatro ruedas, *Championship Motocross* es un juego de motos que merece la pena que compres. Barro a montones y melodías rockeras.

PlayStation Power ¡Genial!

Dino Crisis 92%
Virgin ● 8.990 pesetas ● Aventura
Tiene de todo: suspense, terror, una gran trama y unos gráficos fantásticos. Su sabrosa jugabilidad no te decepcionará. Es un auténtico bombazo. ¡Y viene rugiendo!

PlayStation Power ¡Genial!

Crash Team Racing 94%
Sony ● 8.490 pesetas ● Plataformas
Es el mejor juego de *karts* desenfadados que existe para PlayStation. Por fin alguien ha conseguido dotar a un juego de este tipo de todos los ingredientes necesarios para convertirlo en una excelente experiencia. Un título indispensable.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Esto es Fútbol 90%

Sony ● 8.490 pesetas ● Simulador de fútbol

La incursión de Sony en el mundo del fútbol no podía ser más contúndente y espectacular. *Esto es Fútbol* ha conseguido colocarse entre los grandes del género en una sola entrega. Con un poquito más de velocidad sería casi perfecto.

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Crash Bandicoot Warped 3



Sony • 8.490 ptas. • Plataformas
Es uno de los mejores plataformas, para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora.
Puntuación 95%

Croc 2
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Plataformas
Es infinitamente mejor que el anterior; mejor técnicamente, más variado y más veloz. Lástima que las fases sean tan cortas, aunque hay muchas, y es una pena que sea excesivamente sencillo. Los peques estarán encantados con este juego.
Puntuación 81%



Dark Stalkers 3
Virgin • 7.990 pesetas •
Beat 'em up en 2-D
Una riña entre monstruos. Y más cosas. ¿Una receta para el éxito? Pues algo así. Aunque con *Street Fighter Alpha 3* en el mercado, la competencia será feroz.
Puntuación 75%

Destrega
Sony • 7.490 pesetas • *Beat 'em up*
Destrega da un giro interesante en el veterano mundo de los beat 'em up, pero desgraciadamente, como en muchos otros que le preceden, no es para ponerse a dar saltos de alegría.
Puntuación 66%



FIFA 2000 89%

Electronic Arts ● 7.990 pesetas ●

Simulador de fútbol

FIFA 2000 es, sin duda, la mejor versión de la serie. Pero la escasez de novedades decepciona un poco. Esperemos que para la próxima entrega los chicos de EA tomen nota.

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy
Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Diver's Dream
Konami • 8.490 pesetas •
Exploración submarina
Viste a Lara con ropas mojadas y tendrás Diver's Dream. Aunque esto es algo que ya se ha hecho antes. Nos gustan más las partes acuáticas de Tomb Raider. Son mucho mejores.
Puntuación 59%

Dodgem Arena

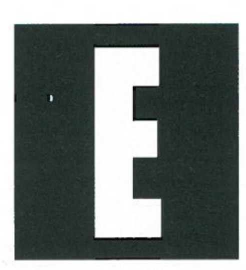


Centro Mail • 7.490 pesetas •
Deporte futurista
¿Qué se obtiene al mezclar Wipeout y NHL '99? ¿Este juego o un lío injugable? Pues ambos. Todo es muy bonito, pero los deslucidos efectos de sonido y la música poco adecuada no ayudan a mejorar las cosas.
Puntuación 70%

Doom
Virgin • 6.990 ptas. •
Doom
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Driver
GTI • 8.990 pesetas • Simulación automovilística
Driver es uno de los mejores juegos que puedes encontrar para tu consola. Su original planteamiento, sus innumerables opciones y, por encima de todo, su impresionante apartado técnico, lo convierten en una verdadera maravilla.
Puntuación 95%

Duke Nukem
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%



Evil Zone
Spaco • 8.490 pesetas •
Beat 'em up
Evil Zone es muy divertido, sobre todo para quienes son incapaces de aprender todos los movimientos de *Tekken*, pero por eso mismo puede ser también demasiado simple.
Puntuación 77%





Fade to Black





Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

FIFA '99
Iguana Games • 7.990 pesetas •
Simulador de fútbol
¿Copa del mundo: Francia '98 con las botas más lustrosas? Sí, pero qué más da cuando lo que tienes entre manos es tan bueno como este juego. Un montón de mejoras, más y miles de equipos entre los que elegir, hacen de éste el mejor juego de balompié creado por los chicos de EA hasta la fecha. ¡Venga ese *FIFA 2001*!
Puntuación 93%

Final Fantasy VII
Sony • 3.990 ptas. •
Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Formula 1
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con *Formula 1*. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
Puntuación 90%



Final Fantasy VIII 98%

Sony ● 9.990 pesetas ● Juego de rol

Con un argumento de lo más perfecto, una diversión sin límites y un apartado gráfico que ha conseguido exprimir a tope la PlayStation, *Final Fantasy VIII* se convierte, hoy día, en el mejor juego para la gris de Sony. No puedes dejarlo escapar bajo ningún concepto.

Formula One '97
Sony • 3.990 pesetas • Carreras
Suave como la seda. Los efectos climáticos son fantásticos y los retoques introducidos lo dotan de un aspecto mucho más moderno y agresivo. Más alucinante que un capítulo de Los vigilantes de la playa en una playa nudista.
Puntuación 92%

Formula 1 '98
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñíiiiísimo fallo.
Puntuación 95%

Formula 1 '99
Sony • 8.490 pesetas • Carreras
Aquí tienes todo lo necesario para recrear el mundo de la Fórmula 1 en tu propia casa. ¡No te hará falta ni verlo por la tele!
Puntuación 93%

Forsaken
Acclaim • 4.990 ptas.
Shoot 'em up
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el *shoot 'em up* subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
Puntuación 92%

Future Cop: L.A.P.D.
Electronic Arts • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Una encantadora visión de las sórdidas calles del futuro. Aniquilas a la escoria mientras un pico de oro va soltando líneas al más puro estilo James Bond en el cuartel central, por cortesía de tu controlador en la base. Un desafiante juego de disparos de primera.
Puntuación 82%



Gex: Deep Cover Gecko
Proein • 8.990 pesetas •
Plataformas en 3-D
Más perfeccionado que el anterior, aunque sigue haciendo gala de un humor sarcástico, unos chistes poco convencionales, y de una gracia especial para disfrazarse con los atuendos más originales. ¡Parece un pariente lejano de Mortadelo!
Puntuación 87%

Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

Global Domination
Iguana Games • 7.990 pesetas •
Estrategia
Global Domination sigue las directrices de la Play: intenso, variado, rápido y con un control total de la acción. Quizá no guste a todo el mundo, pero sólo hay que darle una segunda oportunidad para descubrir lo bueno que es.
Puntuación 85%

Gran Turismo
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. Gran Turismo ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.
Puntuación 98%

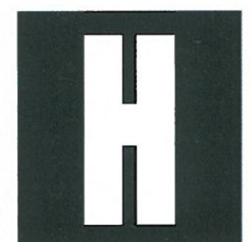
Grand Theft Auto



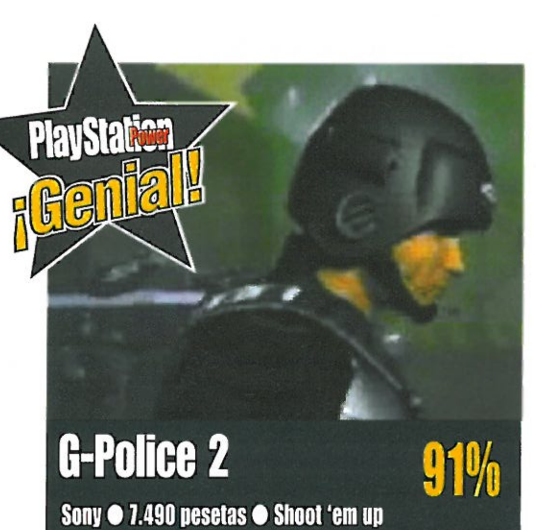
Proein • 4.990 ptas. •
Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

GTA London
Proein • 4.990 pesetas •
Crimen/acción
El poder de diversión que sigue ofreciendo *GTA* es innegable. Su acción directa y sus misiones políticamente incorrectas hacen de él una continúa carcajada. Lástima que su apartado gráfico sea tan nefasto.
Puntuación 75%

G-Police
Sony • 3.990ptas. • *Shoot 'em up*
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 90%



Heart of Darkness
Infogrames • 4.990 ptas. •
Plataformas en 2-D
Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.
Puntuación 88%



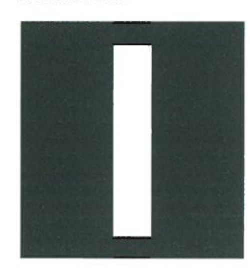
G-Police 2 91%

Sony ● 7.490 pesetas ● Shoot 'em up

Estás ante un juego excelente; variado, lleno de detalles, rápido y con un montón de horas de juego por delante. Si te gustó la primera parte, su secuela te encantará, y si no te gustó, inténtalo de nuevo.

Hercules
Sony • 3.990 pesetas •
Plataformas
Aparte de unos cuantos adornos gráficos, podría tratarse de un juego SNES un poco por encima de la media, lo que equivale a un juego de plataformas normal y corriente.
Puntuación 61%

Hexen
Virgin • 7.990 ptas.•
Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%



ISS Pro '98
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Fútbol
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.
Puntuación 91%

Judge Dredd





Iguana Games • 8.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%



Kensei: Sacred Fist



Konami • 8.490 pesetas •
Beat 'em up
La primera incursión de Konami en el mundo de los beat 'em up no podía ser más alentadora. Es un juego sencillo pero directo. Es sobrio y variado. No es *Tekken 3*, pero nos encanta. Puede que en un primer contacto no te parezca genial, pero si profundizas...
Puntuación 90%

Klonoa
Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

Knockout Kings
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Boxeo
Los chicos de *Tekken* hacen esto de las peleas mucho mejor y más rápido. Hay muchos boxeadores de verdad y su estética es realista, pero sólo está indicado para los auténticos entusiastas.
Puntuación 61%

KKND Krossfire
Infogrames • 7.990 pesetas •
Estrategia
Se erige como un auténtico bastión dentro de la estrategia de PlayStation. Es divertido, completo, intenso y está lleno de detalles de calidad. Todo un juegazo.
Puntuación 91%

Kula World
Sony • 7.990 ptas. • *Puzzle*
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%

Kurushi Final
Sony • 7.490 pesetas • Puzzle
Es un excelente juego de puzzles. Es mejor que su antecesor, gracias a la opción que permite jugar a dos jugadores simultáneos, pero no ofrece un cambio excesivamente radical en cuanto al título original. Si no tienes Kurushi, sigue siendo una buena opción.
Puntuación 84%



Legend of Kartia
Konami • 8.490 pesetas •
Juego de rol
Exige demasiado trabajo. A pesar de estar repleto de buenas opciones y buenos conjuros, los controles de *Kartia* y las secuencias de la historia son poco emocionantes y algo aburridillas.
Puntuación 59%

Lego Racers
Infogrames • 7.990 pesetas •
Carreras
Lego Racers muestra unas buenas formas al principio, con la posibilidad de crear tus propios coches. Pero sus buenas intenciones se van al garete por culpa de unas carreras y una simulación simplona y sin demasiado aliciente.
Puntuación 76%

Lemmings Collection
Sony • 4.990 pesetas •
Puzzle
Uno de los juegos de puzzles más difíciles y enfurecedores que hayas visto jamás. Y, a la vez, un clásico en su género. No es tan bonito como había sido en sus mejores tiempos, pero ¿a quién le importa? A ti no y a nosotros tampoco. No podrías emplear esas 4.990 pesetas en nada mejor.
Puntuación 89%

Live Wire!
Infogrames • 6.990 pesetas •
Puzzle
Un juego de puzzles de grandes gráficos, con buena música mezclada por Allister Whitehead, pero con un par de problemas que hacen que Live Wire! no llegue a ser todo lo bueno que podría haber sido.
Puntuación 65%

Lucky Luke
Iguana Games • 4.990 ptas.
Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%



Madden NFL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Simulador de fútbol americano
Un simulador de fútbol americano con toda la credibilidad del mundo. Por primera vez, Madden ha apostado por lo poligonal. Los jugadores pueden moverse con la mayor suavidad del mundo y tienes estadísticas a más no poder. El mejor de su género.
Puntuación 88%

Marvel Super Heroes vs Street Fighter
Virgin • 7.990 pesetas • *Beat' em up*
Es otra vuelta de tuerca al género de lucha en dos dimensiones. El carisma de los luchadores, los nuevos modos de juego y la realización técnica lo convierten en un título a tener en cuenta.
Puntuación 85%

MDK
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

Medievil
Sony • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorvente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.
Puntuación 90%

Megaman X4
Virgin • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados. No es demasiado apto para consoleros exigentes.
Puntuación 72%

Megaman Legends
Virgin • 7.990 pesetas •
Juego de rol
El renacer de Megaman no ha dado como resultado un juego perfecto, pero apunta hacia un horizonte esperanzador. La unión de elementos no juega muy a su favor, aunque si te mueves bien entre arenas movedizas, puede que sí.
Puntuación 86%

Men in Black
Infogrames • 7.990 ptas. •
Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo vistoso.
Puntuación 82%

Metal Gear Solid Integral 92%

Konami ● 3.990 pesetas ● Espionaje

Este juego ofrece cientos de misiones. Si te gustó mucho el original (si no te rendiste a sus pies es que no estás bien de la cabeza), te encantará este disco de misiones.



Mission: Impossible 91%

Infogrames ● 7.990 pesetas ● Acción/espionaje

Bastante de *Syphon Filter* y *Metal Gear* e importantes adiciones de primera al género de acción-espionaje en tercera persona. Una experiencia de calidad.

Michael Owen's WLS
Centro Mail • 8.490 pesetas •
Simulador de fútbol
Michael Owen no consigue plasmar su innegable magia en la segunda entrega de World League Soccer un año después.
Hay muy buenos trucos y muchas habilidades por aprender, pero al final es un poco difícil y parece un poco forzado.
Puntuación 81%

MicroMachines V3
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monaco Grand Prix
Ubi Soft • 4.995 pesetas •
Simulador de carreras
Va a la par de la saga F1, aunque en el aspecto técnico puede que hasta le supere. Sólo la falta de nombres reales puede empañar un poco el increíble trabajo realizado por los chicos de Ubi Soft. Casi imprescindible, si no fuera porque hay tantos...
Puntuación 91%

Monkey Hero
Iguana Games • 4.990 pesetas•
Juego de rol/acción
El hecho de que haya muchísimas cosas por hacer en esta aventura de dibujos animados no oculta la evidencia de que es demasiado fácil. Aunque quizá para los más pequeños pueda estar bien. No hará las delicias del jugador ocasional, pero si te gustan los juegos largos y tradicionales, es lo que buscas.
Puntuación 66%

Mortal Kombat Trilogy

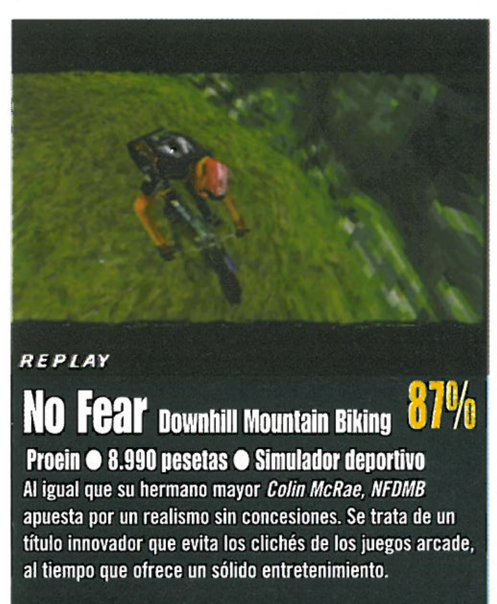


Centro Mail • 3.990 ptas. •
***Beat 'em up* en 2-D**
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer 2
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno..
Puntuación 90%

Motorhead
Centro Mail • 4.990 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%





REPLAY

No Fear Downhill Mountain Biking 87%

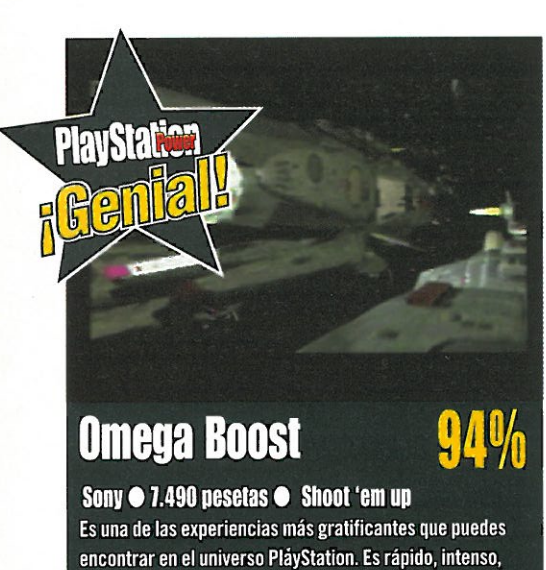
Proein ● 8.990 pesetas ● Simulador deportivo

Al igual que su hermano mayor *Colin McRae*, *NFDMB* apuesta por un realismo sin concesiones. Se trata de un título innovador que evita los clichés de los juegos arcade, al tiempo que ofrece un sólido entretenimiento.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



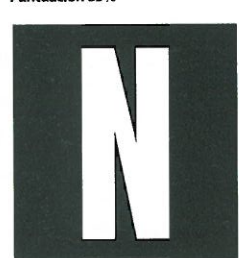
Omega Boost 94%

Sony ● 7.490 pesetas ● Shoot 'em up

Es una de las experiencias más gratificantes que puedes encontrar en el universo PlayStation. Es rápido, intenso, colorista y está lleno de detalles. Un juego que se apoderará como un vendaval de todos tus sentidos.

Mr Domino
Iguana Games • 8.990 ptas. •
Puzzle
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
Puntuación 85%

Music
Proein • 6.990 ptas. • Creación musical
Una idea absolutamente genial y el único sistema para hacer música de baile sin tener que repetir miles y miles de muestras y secuencias con un equipo de sintetizadores.
Puntuación 85%



NASCAR '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Aficionados a la fórmula Nascar, vuestras plegarias han sido escuchadas. *Nascar '99* es una recreación muy fiel de este deporte tan americano. Lo malo es que es un poco aburrido.
Puntuación 78%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. • Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Fastbreak '98



Centro Mail • 4.990 ptas. • Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

NBA Pro '99
Konami • 8.490 pesetas • Simulador de baloncesto
La mejor entrega de la saga —incluso con la agradable inclusión del concurso de mates— queda algo lejos del excelente Total NBA y sobre todo del maravilloso NBA Live '99. Es un buen juego, pero su estética no ha avanzado
Puntuación 85%

Need for Speed Road Challenge
Electronic Arts • 8.490 pesetas • Simulador de carreras
La mejor entrega de la serie se queda a un pasito de GT, Colin y compañía. Es un pedazo de juego, digno de los mejores conductores de la gris de Sony. Altamente recomendable.
Puntuación 90%

NHL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Excelente diversión para los conversos a NFL pero si tienes una versión anterior, piénsatelo dos veces antes de desembolsar tu dinero. Los acabados normales le añaden profundidad y longevidad y su sonido y su imagen son esmerados. Es el mejor simulador de hockey del mercado.
Puntuación 74%

Nightmare Creatures
Iguana Games • 4.990 ptas. • Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%



Oddworld: Abe's Oddysee
Centro Mail • 3.990 ptas. Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

Overboard
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Shoot 'em up
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%





Pac-Man World 82%

Sony ● 7.490 pesetas ● Puzzle

Es a la vez un homenaje, un retorno al pasado y una puesta al día de un título que nos encanta. Las opciones Quest y Mazes son de lo más recomendable. Si eres un nostálgico, pero de los que miran también al futuro, éste puede ser el juego que andabas buscando.

Pequeños guerreros
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Aventura/*shoot 'em up*
Pequeños guerreros es un juego que tiene una realización técnica inmejorable. Es divertido durante algún tiempo, pero algunos problemas, básicamente de desarrollo, juegan en su contra. Hubiera podido ser un fuera de serie y ha acabado siendo interesante.
Puntuación 88%

Pocket Fighter
Iguana Games • 3.990 pesetas •
Beat 'em up
Bueno, bonito y barato es lo que han conseguido los chicos de Capcom con este *beat 'em up*. Movimientos especiales fantásticos y un extraordinario modo dos jugadores hacen de este juego un paquete excelente, a pesar de ser algo simple.
Puntuación 82%

Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) •
Shoot 'em up
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%

Point Blank 2
Sony • 7.490 pesetas • *Shoot 'em up* con pistola
Una de las mejores maneras de pasar el rato. Tanto si estás solo, como si estás con otro colega o incluso si estás rodeado de ocho vecinos, la diversión está asegurada. Diviértete disparando sobre montones y montones de dianas.
Puntuación 93%

Porsche Challenge
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Pop 'N' Pop



Virgin •7.990 pesetas • Puzzle
Es un juego enormemente divertido. Es de los que te obligan a pasar horas y horas pegado al Pad. No busques innovación, ni espectáculo visual; la diversión es lo mejor que ofrece este título.
Puntuación 76%

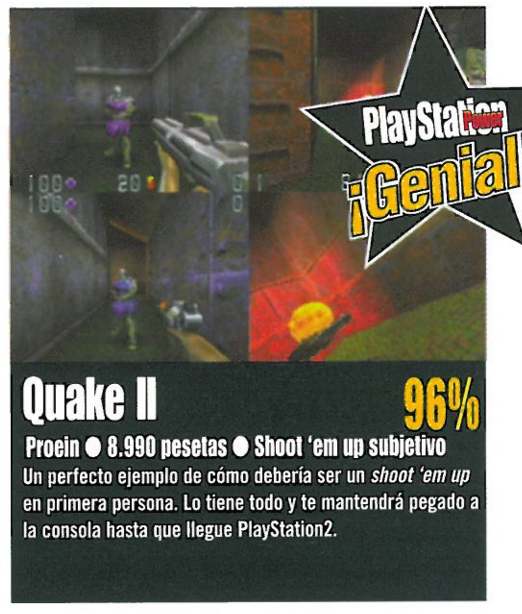
Populous: El Principio
Electronic Arts • 8.490 pesetas • Estrategia
Si te gusta la estrategia, te encantará. Si no la conoces demasiado, inténtalo. Populous: El Principio es, sin lugar a dudas, uno de los títulos de estrategia más recomendables del universo PlayStation.
Puntuación 89%

Poy Poy 2
Konami • 8.490 pesetas • Puzzle
Poy Poy sigue siendo divertido para cuatro jugadores y, a la larga, aburrido para un solo jugador. Es en cierto modo original pero, ¿hacía falta una segunda entrega?
Puntuación 57%

ProPinball Big Race USA
Centro Mail •6.990 pesetas Simulador de máquina del millón
Big Race USA es, sin lugar a dudas, el mejor simulador de máquina del millón para la gris de Sony. El realismo, la cantidad de retos y su perfección técnica lo elevan hasta cotas impresionantes. Su único punto negro: la nula variedad de tableros.
Puntuación 83%

Project Overkill
Centro Mail • 5.990 ptas. •
Shoot 'em up
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psybadek
Iguana Games • 7.990 pesetas • Simulador de hoverboarding
Buena estética y buen sonido, pero un poco disparatado. Es casi imposible controlar el *hoverboard* y Psybadek no acaba de decidirse a ser un juego de aventuras o de carreras.
Al final no es ninguna de las dos cosas. Un intento no muy exitoso de lograr algo nuevo.
Puntuación 61%



Quake II 96%

Proein ● 8.990 pesetas ● Shoot 'em up subjetivo

Un perfecto ejemplo de cómo debería ser un *shoot 'em up* en primera persona. Lo tiene todo y te mantendrá pegado a la consola hasta que llegue PlayStation2.

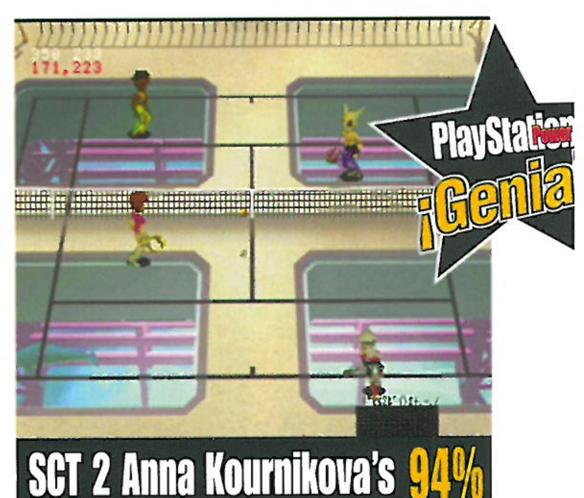
R

R-Type Delta



Sony • 7.490 peset as •
***Shoot 'em up* en scroll lateral**
Se erige como el verdadero rey de los juegos de naves para PlayStation. Su jugabilidad y un apartado técnico envidiable lo convierten en un producto altamente recomendable.
Puntuación 89%

Rage Racer
guana Games • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%



SCT 2 Anna Kournikova's 94%

Sony ● 7.490 pesetas ● Simulador de tenis

Gracias a las grandes mejoras con respecto al original y a la presencia de la explosiva Anna, este juego es más apetitoso que una ración de fresas de Wimbledon servidas en la ensaladera del Master.



Shadow Man 88%

Acclaim ● 7.990 pesetas ● Aventuras en 3-D

En Shadow Man hay pistolas, perros, lava, muertos vivientes, abismos, agua y asesinos en serie. Es un increíble y variado juego de aventuras que te mantendrá ocupado durante semanas.

Rally Cross



Iguana Games • 4.990 ptas. •
Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

RC Stuntcopter



Virgin • 7.990 pesetas •
Simulador de vuelo
Una idea original pero extraña para un videojuego. La jugabilidad se basa más en la física que en la mecánica y es tres veces más difícil de manejar.
Puntuación 59%

Resident Evil DC
Iguana Games • 3.990 ptas.
Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Resident Evil 2
Virgin • 4.990 ptas. • Aventuras
La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es Resident Evil 2. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.
Puntuación 97%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution* (abajo) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%



Riot
Centro Mail • 1.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Rival Schools
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Rival Schools es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que falten movimientos.
Puntuación 94%

Road Rash 3D
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
Puntuación 90%

Rollcage



Iguana Games • 7.990 pesetas •
Simulador de carreras
Estás ante un título genial. Tienes tus músicas, tus coches y tus pistas. Se trata de uno de los mejores juegos de velocidad sobre cuatro ruedas de este año. Hazte con uno ya.
Puntuación 94%

Rugrats
Proein • 8.990 pesetas •
Plataformas
El juego es demasiado sencillo. No invita a jugar a nadie que sea mayor de cinco años. Si te dejas guiar por la serie de televisión, el juego te decepcionará, pero si te encanta *Rugrats: Aventuras en pañales,* es tu juego
Puntuación 50%

Running Wild
Iguana Games • 4.990 pesetas •
Simulador de carreras
Se trata de un juego original de planteamiento y entretenido en los primeros compases. Es rápido, pero demasiado repetitivo. ¿Lo mejor? La pantalla partida para cuatro jugadores.
Puntuación 75%

Rushdown
Centro Mail • 7.990 pesetas •
Simulador deportivo
Rushdown es un título que tiene muy buenas maneras pero que da como resultado únicamente una buena intención. De todas formas, ofrece momentos de diversión y tres juegos en uno. En la variedad está el gusto.
Puntuación 78%



S.C.A.R.S.
UbiSoft • 4.995 ptas. • Carreras
¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.
Puntuación 81%

Sentinel Returns
Centro Mail • 7.490 ptas. •
Estrategia
Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.
Puntuación 68%

Shadow Master



Centro Mail • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Soul Blade



Sony • 3.990 pesetas •
Lucha
Namco casi ha superado su increíble Tekken con este juego. Los magníficos personajes luchan en espléndidos ambientes en 3-D haciendo alarde de asombrosos movimientos de artes marciales. Cómpratelo y te aficionarás del todo a la acción con una espada o cuchillo en la mano.
Puntuación 94%

Soviet Strike
Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Speed Fre aks



Sony • 8.490 pesetas •
Carreras de karts
Este juego lleva a lo más alto las carreras de karts. Es divertido, rápido y atesora un apartado técnico envidiable. Lástima que sea tan difícil. Por suerte, si juegas con otros tres colegas, no sufrirás tanto
Puntuación 89%

Sports Car GT
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Simulador de carreras
Sports Car GT es un compendio de virtudes que parece que no convergen en ningún punto. Casi todos los elementos son positivos, pero la falta de cohesión le impide llegar más lejos.
Puntuación 75%

Spyro The Dragon
Sony • 8.490 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.
Puntuación 94%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda.
Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Street Fighter Alpha 3
Virgin • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
El mejor *beat 'em up* en 2-D de todos los tiempos y el mejor Street Fighter por el momento. Alpha 3 se las ingenia para elevar a un nuevo nivel la categoría de «arcade perfecto».
Puntuación 90%

Street Fighter Collection 2

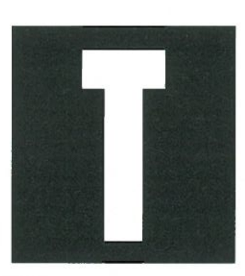


Iguana games • 8.990 pesetas •
Beat 'em up
Reunir en un solo título tres de las primeras andanzas de la serie Street Fighter puede ser una excelente idea para los nostálgicos, pero en nuestra opinión la nostalgia no da para mucha diversión en los tiempos que corren.
Puntuación 68%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. •
Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Supercross '98 Jeremy McGrath
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%

Star Wars Episodio 1
EA • 7.990 pesetas • Aventura gráfica
Es un juego entretenido, pero sencillo, que hará las delicias de los admiradores de la saga galáctica y que hará pasar un buen rato a los novatos. No esperes un juegazo; es simplemente entretenido. Para no darle muchas vueltas a la cabeza.
Puntuación78%



T'ai Fu
Proein • 8.990 pesetas •
Plataformas/*Beat 'em up*
Con su estética, su argumento y su poderoso apartado técnico hubiera llegado muy lejos si no fuera por un desarrollo conocidamente repetitivo. De todas formas, si eres un amante de este tipo de juegos, no te defraudará.
Puntuación 81%

Tank Racer
Virgin • 7.990 pesetas • Carreras
Es un juego de carreras sólido. Pero como ya habrás adivinado, correr a bordo de un tanque no es tan emocionante como hacerlo en un bólido. La parte de artillería es la más divertida, pero eso es todo.
Puntuación 79%



Silent Hill 92%

Konami ● 9.490 pesetas ● Aventura de terror en 3-D

Mancharás las sábanas. Prepárate para oír los latidos de tu corazón. Es el juego más terrorífico para PlayStation por méritos propios. Estás avisado.

Tarzan



Sony • 8.490 pesetas •
Plataformas en 3-D
Es un juego de buena factura y está repleto de excelentes detalles (secuencias de vídeo), pero su desarrollo está demasiado visto y su excesiva facilidad no opone resistencia a los más expertos. Una delicia simplona.
Puntuación 70%

Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. •
Shoot 'em up
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

Tenchu
Proein • 8.990 ptas. •
Ninja 'em up
Un increíble festival de violencia ninja, que imita aspectos de *Bushido Blade* y *Metal Gear Solid* para crear acción arcade en su estado más puro, con una gran Inteligencia Artificial del enemigo, movimientos sigilosos y golpes mortales.
Puntuación 87%

Test Drive 5
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Carreras
Los coches se manejan como barcazas por el Canal de la Mancha, pero si rompes las pistas, te encontrarás con un emocionante juego de carreras. Aunque su modo Replay al estilo de Gran Turismo no llega a niveles de asombro No deja de ser un buen juego con el que disfrutarás corriendo como un rayo por las calles de medio mundo.
Puntuación 78%

The Fifth Element
Iguana games • 4.990 ptas. •
Puzzle en 3-D
No es *Tomb Raider*, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
Puntuación 80%

Theme Hospital
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Simulación de gestión
Olvídate de *Theme Park. Theme*



Sled Storm 90%

EA ● 7.990 pesetas ● Carreras de motos

Es una agradable sorpresa teniendo en cuenta que se trata de un producto de EA relativamente sencillo. Su acción directa e intensa, su jugabilidad absorbente y sus magníficos gráficos lo convierten en una muy buena opción.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Soul Reaver 98%

Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura/Acción en 3-D

Es uno de los mejores juegos para PlayStation. Esta frase tan rotunda será la misma que pronunciarás una vez hayas observado los primeros minutos del juego. Es grande, rápido, original, inquietante... impresionante.

Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

The Granstream Saga
Sony • 6.990 pesetas • Rol
Estás ante una de las más agradables sorpresas para la Play de los últimos tiempos. Argumento genial, gráficos estupendos, música brillante, jugabilidad a tope... Lástima que no esté traducido al español.
Puntuación 90%

Tiger Woods '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Simulador de golf
Tiger Woods '99 es un producto que combina, con cierta sabiduría, la jugabilidad típica de un juego de golf con el marketing más inteligente. Si admiras a Tiger Woods, te encantará. Si te gusta el golf, te divertirás.
Puntuación 76%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony • 3.990 pesetas •
Shoot 'em up
Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Sólo tendrás unos pocos días de entretenimiento.
Puntuación 83%

TOCA Touring Car
Proein • 4.490 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%



Spyro 2 89%

Sony ● 8.490 pesetas ● Plataformas

Si la jugabilidad y la dificultad estuviesen a la altura de los magníficos gráficos y de la suavidad del motor sería un juego genial. No llega a ser un clásico, pero es un entretenimiento maravilloso.

TOCA 2

Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Levantar polvareda, derrapar a lo loco, versiones mejoradas del coche de papá... Es el mejor juego de carreras que se haya creado jamás. El no va a más para la PlayStation. No es tan bonito como GT pero ni te vas a enterar. Mucha adrenalina y muy jugable.
Puntuación 93%

Tomb Raider
Proein • 4.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2



Proein • 4.990 ptas. •
Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

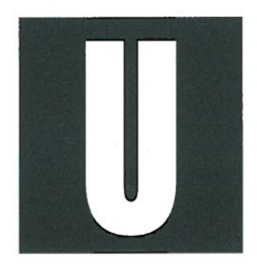
Total NBA '97
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido.
Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso.
Puntuación 70%

Track & Field
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Machacacontroles
Apretando botones (o aporréandolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Trap Runner
Konami • 8.490 pesetas •
Acción/Estrategia
Si lo que quieres es un juego multijugador, Bomberman sería una opción decente. Con Trap Runner te verás cayendo en tus propias trampas al cabo de una hora.
Puntuación 90%

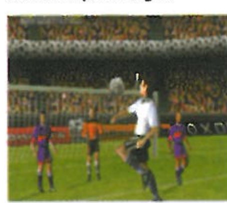
Treasures of the Deep
Sony • 7.990 ptas. •
Exploración submarina
Es una auténtica joya.
Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola.
Puntuación 93%

Triple Play Baseball 2000
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Béisbol
Triple Play Baseball 2000 es, posiblemente, el mejor título de béisbol que existe en el catálogo para PlayStation. Su apartado técnico es una maravilla, lleno de detalles de lujo.
El problema es que se trata de un juego de simulación de béisbol, un deporte poco arraigado en nuestro país.
Puntuación 75%



U

UEFA Champions League



Proein • 7.990 pesetas •
Simulador de fútbol
Si hubieran trabajado más en el apartado de simulación que en el del archivo, otro gallo cantaría. Como no es así, estamos ante un juego que podría haber sido y que se ha quedado en el camino.
Puntuación 70%

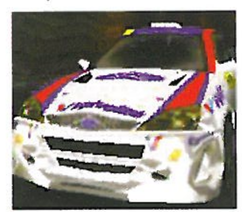
Um Jammer Lammy



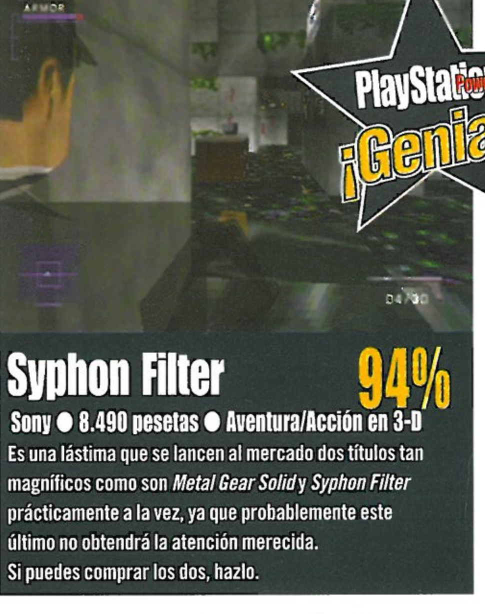
Sony • 6.990 pesetas •
Guitarra 'em up
Um Jammer Lammy recoge el testigo de PaRappa y lo lleva más lejos, si cabe. Es mejor, más largo y presenta más opciones. Su punto flaco estriba en la dificultad de seguir algunas secuencias pero, por lo demás, es genial y muy divertido.
Puntuación 91%

V

V-Rally



Centro Mail • 4.990 ptas. •
Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras.
Puntuación 90%



Syphon Filter 94%

Sony ● 8.490 pesetas ● Aventura/Acción en 3-D

Es una lástima que se lancen al mercado dos títulos tan magníficos como son *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter* prácticamente a la vez, ya que probablemente este último no obtendrá la atención merecida.
Si puedes comprar los dos, hazlo.

Versus
Proein • 8.990 ptas •
Beat 'em up
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing 2



Centro Mail • 8.490 ptas. •
Simulador de boxeo
Más movimientos, boxeadores y ambiente que en el original. Captura la sudorosa violencia del boxeo con una gran naturalidad. Pero sólo lo recomendamos para los amantes de este deporte. No tiene el ritmo ni la fascinación de otros juegos de lucha al estilo de Tekken.
Puntuación 76%

Vigilante 8
Proein • 8.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%

Virus



Tekken 3 94%

Sony ● 3.990 ptas. ● Beat 'em up

Se trata del mejor *beat 'em up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.



UEFA Striker 86%

Infogrames ● 7.990 pesetas ● Simulador de fútbol

Un juego de fútbol que te halaga para después engañarte. Su estupenda exhibición de fútbol se ve ofuscada por unas jugadas defensivas decepcionantes y unos controles complicados, lo cual es una lástima.

Virgin • 7.990 pesetas •
Shoot 'em up
Es tan malo, aburrido y falto de intensidad que será mejor que no te acerques. Su apartado técnico es infumable y la jugabilidad brilla por su ausencia. Olvídate de las epidemias.
Puntuación 38%

Viva Football



Virgin• 4.990 pesetas •
Simulador de fútbol
Un juego ideal para rememorar viejos mundiales. Lástima que su jugabilidad sea tan mala. Podría haberse convertido en el campeón, pero se ha quedado en los cuartos de final. Qué le vamos a hacer.
Puntuación 70%

VR Baseball ' 97
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

V2000
Ubi Soft • 4.995 ptas.
Shoot 'em up
Esta actualización del antiguo Virus de Amiga presenta variaciones en las misiones y algunos buenos toques en los gráficos, pero es víctima del síndrome de la repetición, unos controles confusos y un movimiento desigual.
Puntuación 61%



War Games
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
Los creadores de este juego tomaron sabiamente el argumento básico de la película y lo catapultaron 20 años en el futuro. Ahora los ordenadores tienen cerebro y controlan las defensas de los países. Elementos de *C&C y Return Fire* combinados en un juego fascinante de ligera estrategia y toneladas de acción
Puntuación 86%

Warhammer: II



EA • 7.990 ptas.• Estrategia
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. Un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la dificultad de sus niveles.
Puntuación 78%

Warzone 2100

Proein • 8.990 pesetas •
Estrategia
Este título se convierte en una alternativa muy interesante a los programas de estrategia pura y dura y a los arcades natos. Es muy bueno y está lleno de detalles de calidad, aunque un mejor acabado le permitiría llevarse una mayor puntuación.
Puntuación 85%

Wayne Gretzky '98
Centro Mail • 4.990 ptas. •
Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

WCW Thunder
Iguana Games • 8.990 pesetas •
Lucha
Un título irresistible para los aficionados a las escenificaciones de cualquier enfrentamiento de WCW o de WWF, pero el sistema de control pondrá a prueba tu paciencia.
Puntuación 69%

Wild 9
Centro Mail • 6.990 ptas. •
Plataformas
No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.
Puntuación 88%

Wild Arms
Iguana Games • 7.990 ptas. •
Juego de rol
¿Cansado de *Final Fantasy VII? Wild Arms* debería servirte para cubrir tu necesidad de una acción parecida hasta que llegue el número ocho. Este juego basado en turnos es bastante impresionante, pero si los juegos de rol no son lo tuyo, entonces ¿qué haces leyendo esto?
Puntuación 79%

Wipeout

Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wipeout 2097



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%

World League Soccer
Proein • 8.990 ptas. •
Fútbol
World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

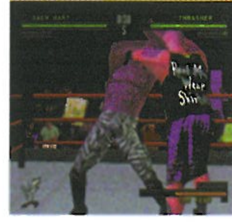
Wreckin' Crew
Centro Mail • 6.990 ptas.•
Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

WWF Warzone



Acclaim • 4.990 ptas. •
Boxeo
Pensarás que no es cierto. Creerás que nos hemos vuelto locos. Pero, no. Aquí tienes, por fin, un juego de lucha medianamente decente para que puedas darle una buena tunda a tu pesado cuerpo. Y el modo 4 jugadores, sobre todo con tus propios personajes creados especialmente para la ocasión, es una verdadera maravilla.
Puntuación 80%

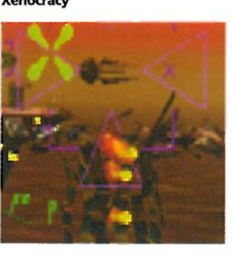
WWF Attitude



Acclaim • 7.990 pesetas •
Wrestling
El juego de lucha libre ya ha alcanzado la mayoría de edad. Excelente estética, combates de primera, pero seguimos con la indumentaria de mal gusto. Después de jugar durante un rato, hasta el mayor detractor de *WWF* se apuntará a una partida.
Puntuación 89%

X

Xenocracy



Centro Mail • 4.990 ptas. •
Simulador espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas.
Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento.
Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%

Wu Tang 78%

Proein ● 8.990 pesetas ● Beat 'em up

Wu Tang Shaolin Style es un juego que promete mucho pero acaba sólo en promesa. Es entretenido al principio, aunque a la larga se hace monótono. Por suerte, la opción Versus ofrece muchas horas de diversión.

X-Files



Sony • 8.490 pesetas • Aventuras
Posiblemente sea el mejor intento que se ha hecho de combinar tu televisor con tu consola. Es genial pero su linealidad hace tambalear el juego.
Puntuación 63%

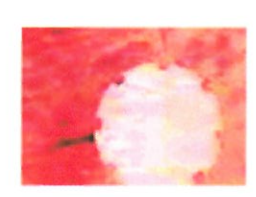
X Games Pro Boarders



Iguana Games • 8.990 pesetas •
Simulador de snowboard
Divertido y jugable donde los haya. Si no hubiera aparecido *Cool Boarders 3,* aún sería mejor. Si no tienes ninguno de los dos, ya sabes lo que toca...
Puntuación 81%

X-Men Vs Street Fighter
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo.
Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%







V-Rally 2 95%

Infogrames ● 8.990 pesetas ● Carreras

Es divertido, intenso, jugable, largo, lleno de detalles... Tiene una realización técnica impresionante y montones de atributos más. *V-Rally 2* es un juego obligado para los amantes de la conducción.



Wip3out 95%

Sony ● 7.990 pesetas ● Carreras futuristas

Estás ante la mejor entrega de la saga, lo que significa muchísimo. Psygnosis ha hecho un trabajo redondo e intenso, que roza la perfección. Las sensaciones que vivirás con un colega en la opción para dos jugadores son increíbles. No te lo pierdas bajo ningún concepto.